HECHA EN ARGENTINA

LA ULTIMA INFORMACION EN JUEGOS PARA PC

NUMERO UNO $4,90

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC



Año 1 Número 1 • NOVIEMBRE 1997



Jedi Knight

DARK FORCES II

¡El nuevo arcade de LucasArts ya está a la venta! XTREME PC te presenta en exclusiva todos los detalles

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Tomb Raider 2

Nuevas fotos y toda la información de la última aventura de Lara Croft

Quake 2

id Software promete mucho más que una simple continuación ¿Estarán a la altura de las circunstancias?

UNA PUBLICACION DE GRUPO 4 EDITORIAL

Reviews: Total Annihilation • Shadow Warrior • Worldwide Soccer • Resident Evil • EF2000 v2.0

STAR TREK™

STARFLEET ACADEMY™

"El simulador espacial en 3D más esperado del año"

Computer Gaming World

WIN
ONE OF 1,000s
OF COOL PRIZES IN THE
STAR TREK
TRIPLE TRIBBLES™
GAME

SEE GAMEPIECE INSIDE FOR DETAILS. GAME ENDS 12/31/97.



DEVELOPED AND PUBLISHED BY



ACCION EN 3D

SIMULACION

Intel








LEGO
ISLAND
LA ISLA LEGO
Sensacional juego totalmente en 3D, con gráficos de realidad virtual en un mundo absolutamente interactivo y con un entorno grafico nunca visto, íntegramente renderizado en Super VGA.
Con Lego island podrás demostrar tu habilidad de creación.
• "Un clasico espectacular en tu PC" OK PC.
• "Una sorpresa electrónica" PC GAMER.
• "Uno de los mejores juegos jamás visto" PC ZONE.
• "El mejor juego de la PC"
WWW.MINDSCAPE.COM
DISPONIBLE EN NOVIEMBRE PARA WINDOWS 95/DOS
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
SUCURSALES EN:
CORDOBA
Av. Gral Paz 94 7Mo Piso of.7 (5000)
TEL/FAX 230877
Email arisoft@onenet.com.ar
ROSARIO
Rioja 1634 (2000)
TEL/FAX 483126/491139
BAHIA BLANCA
25 De Mayo 920 (Punta Alta) (8109)
TEL/FAX 0932-25118
IMPORTADOR, REPRESENTANTE Y DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO EN ARGENTINA
ARISOFT S.R.L.
Montevideo 887 (1019) Capital.
Tel/Fax 811-9219 / 9491
EMAIL arisoft@overnet.com.ar/ ventas@arisoft.com.ar - WEB Http://www.arisoft.com.ar
CONSIGA ESTOS PRODUCTOS EN:
compu compras
compumundo
BLOCKBUSTER VIDEO
GARBARINO
GARANTIA DE CONFIANZA
COM
Computer Shop
Lego Island Software ©1997 Mindscape Inc. ©1997 Lego. Todos los derechos reservados. Todos los nombres, personajes y los relatos tienen los derechos reservados por Mindscape. Windows 95® es una marca registrada de Microsoft.



índice

AÑO 1 • NUMERO 1 • NOVIEMBRE 1997

TE PRESENTAMOS EN EXCLUSIVA EL NUEVO ARCADE DE LUCASARTS

Jedi Knight

DARK FORCES II

PAGINA 24

Uno de los juegos más esperados por los usuarios de todo el mundo, finalmente fue lanzado al mercado. Luego de esperar tres años y tras el súper éxito de ventas y críticas que generó su primera parte, no es de extrañar la ansiedad que rodeó al proyecto durante todo su desarrollo. XTREME PC te presenta en exclusiva una nota con todos los detalles sobre uno de los juegos imperdibles de 1997.

Nota del Editor

Estimados Lectores:

Bienvenidos al primer número de XTREME PC, la primera revista de la Argentina dedicada principalmente a juegos para PC, realizada con el objetivo primordial de satisfacer al mal informado usuario Argentino. Un lugar desde el cual intentaremos imponer un nuevo estilo, brindándote la información más actualizada de todo lo que acontece en el medio que ustedes los lectores y nosotros, tenemos en común, la informática.

Con un panorama de excelentes expectativas en materia de juegos para la Argentina, donde la formación de empresas dedicadas casi exclusivamente a la representación y distribución de los mismos en nuestro país beneficia a los usuarios, brindándoles la posibilidad de adquirir software original a un precio cada vez más accesible, con todas las ventajas y beneficios que éste genera, en los que se incluyen manuales y soporte técnico directo al usuario.

A todo esto debemos agregar el hecho de encontrarnos en un año propicio para los jugadores, con una avalancha de títulos de calidad indiscutible como el Quake 2, Starcraft, Heavy Gear, Tomb Raider 2, Fifa 98 o el inminente Curse Of Monkey Island, que sin ninguna duda quitan el sueño a más de un lector de las presentes líneas.

Espero que la revista sea de tu agrado y que ésta sea la fuente en donde puedas encontrar los datos que querés saber sobre tus juegos favoritos. Nos vemos en el próximo número...

NEWS
p.4

PREVIEWS
- Blade Runner — p.13
- Quake 2 — p.14
- Daikatana — p.16
- Broken Sword 2: The Smoking Mirror — p.18
- The Curse of Monkey Island — p.19
- Worms 2 — p.21
- Tomb Raider 2 — p.22

REVIEWS
- Dark Colony — p.29
- Conquest Earth — p.31
- Total Annihililation — p.34
- Shadow Warrior — p.36
- Shadows of the Empire — p.38
- Mageslayer — p.40
- Resident Evil — p.41
- Worldwide Soccer — p.43
- EF 2000 v2.0 — p.44

HARDWARE
- Cordless MouseMan Pro de Logitech — p.45
- Joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro Force Feedback — p.46
- Nota Especial: La Guerra de los Procesadores — p.47
- Diamond Monster 3D — p.50

INFORMES
- Emuladores — p.52

TRUCOS Y SOLUCIONES
- Hexen 2 — p.54
- Comanche 3 — p.57
- Dungeon Keeper - Heroes of Might and Magic 2 — p.58
- WarGods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior — p.59
- MDK - Diablo — p.60

PROXIMO NUMERO
p.64

PAGINA 19

The Curse of Monkey Island

Todos los detalles de la nueva aventura de Lucasarts!

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

NOVIEMBRE 1997

EDITORIAL

EDITOR Maximiliano Peñalver
REDACTOR Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTOR CREATIVO Gastón Enrichetti
DIRECTOR DE ARTE Martín Varsano

ILUSTRACION DE TAPA

Sebastian "Moki" Dinardo

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mario Marincovich, Mauricio Urbides, Miguel García, Daniel Del Buono, Gerardo Rossi, Juan Belziti

Un especial agradecimiento a José D'Angelo

IMPRENTA

Antartica - Sacife

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR: Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@sicoar.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO



Red Baron II

El Barón vuelve a surcar los aires en Noviembre

Después de tres años de angustiosa espera para los fans de simuladores de la Primera Guerra, Dynamix pondrá a la venta en Noviembre la continuación de uno de los juegos más vendidos y con mejores críticas en la historia de la PC.

En ésta continuación, y acorde con los tiempos que corren, se podrán ver mejoras significativas en lo que respecta al juego. Entre varios jugadores (internet, redes y modem), la supuestamente revolucionaria engine 3space 2.0 de Dynamix, que le otorgará un realismo sin precendente al terreno, y más de 40 aviones, de los cuales 22 serán piloteables.

SHINY INVOCA AL MESÍAS

Ambientada en el mito bíblico acerca del fin del mundo, Shinny Entertaiment (empresa responsable del MDK, uno de los juegos más exitosos en ventas de nuestro país) planea una nueva aventura, con gráficos poligonales en 3D, llamado Messiah.

La historia dice que los siete sellos que contienen el Juicio Final han sido rotos, y por lo tanto las fuerzas del cielo e infierno han sido liberadas en el reino de los mortales. El personaje principal es un angelito, llamado Bob, quien a medida que transcurre el juego, gracias a la facultad que éste tiene de poseer a otros personajes, va adquiriendo nuevos talentos, que le serán bastante útiles a la hora de enfrentar a las criaturas de las tinieblas.

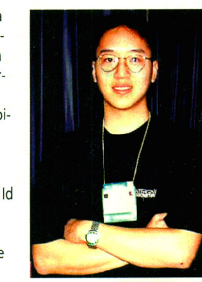




Este juego hace uso de una nueva tecnología visual llamada RT-DAT, que entre otras cosas ofrece efectos de deformación de texturas, luces y sombras en tiempo real, que se aplican en esqueletos de polígonos, dándole a los personajes un estilo de movimiento semejante a la vida real. Todo esto, sumado a algunas de las fotos que pudimos ver, y que ahora te mostramos, dan para suponer que Messiah es un juego que promete bastante. Ahora sólo nos queda esperar el lanzamiento; David Perry, de Shinny, anunció que será en los primeros meses de 1998.

La Ferrari de Thresh

El mejor jugador de Quake se fue con la Ferrari que pertenecía a Carmack



En Atlanta se ha realizado un torneo internacional de Quake, auspiciado por Mplayer, Intergraph, Rendition e Id Software. Estamos hablando de "Red Annihilation", en donde los mejores jugadores del mundo se enfrentaron en brutales series eliminatorias.

A pesar de la experiencia en el juego de cada uno de ellos, nadie puede competir con la increíble habilidad de Thresh.

En el combate final derrotó a Entrophy9, 14 contra –1. Después le ganó al campeón japonés 84 a –7.

Carmack opinó sobre el tema: *"Hay jugadores expertos en Quake, pero por encima de todos ellos está Thresh". "Lo estuvimos viendo jugar y quedamos con la boca abierta, hizo cosas nunca antes vistas."*

Así que finalmente el campeón se fue manejando el auto de Carmack, una Ferrari 328 GTS. Que la disfrute. Después dicen que jugar en la PC no tiene beneficios...



Una de las Ferrari de John Carmack, de id Software, ahora pertenece al campeón mudial de Quake, Tresh.

Un nuevo estilo de RPG en PC

Para los amantes del género, existe un debate permanente... ¿Cuáles son mejores? ¿Los RPG clásicos de PC como Eye of the Beholder, Daggerfall, o los de consolas como los de la serie de Final Fantasy o Breath of Fire? Cada cual tiene algo a su favor, aunque la realidad es que no se entiende el porqué de la comparación, ya que entre ellos poco tienen en común.



Los de PC, generalmente se juegan en primera persona, cada uno de los personajes son creados por el jugador, las mazmorras son gigantescas y con aspecto de laberintos, además las luchas son en tiempo real.

Los de consolas ofrecen por su parte vista de los personajes en tercera persona, historias más sólidas y creativas, más interacción, y los combates se realizan mediante un sistema de turnos.

Dejando a un costado las opiniones sobre cual de los dos tipos es el mejor, es bueno saber que sorprendentemente han comenzado a desarrollarse RPGs de este último estilo para PC.

Square Soft, líder indiscutible en la producción de esta clase de juegos, planea para fin de año una versión de Final Fantasy VII (el mejor producto de las consolas en la actualidad) que correrá bajo Windows 95.



ION Storm, la empresa de John Romero, está trabajando en Anachronox, un juego totalmente inspirado en el Chronotrigger. Tal es así, que por regla cada uno de los integrantes del equipo de producción, tuvo que jugar al clásico de Square Soft antes de empezar con el proyecto.

Finalmente otro de los productos esperados es Septerra Core de la empresa Ravid, con vista isométrica y una amplia variedad de personajes.



La pregunta final es como serán recibidos todos estos títulos por la comunidad de PC. Por nuestra parte, después de haber jugado a muchos del género... ¡Bienvenidos!

GT adquirió Microprose por U$S 250 Millones

GT Interactive ha comprado Microprose por la suma de doscientos cincuenta millones de dólares. La firma adelantó que su primer trabajo consistirá en llevar al formato de consolas los principales juegos que la empresa había desarrollado para PC.

El trato haría de GT Interactive la segunda empresa de software de entretenimiento más importante de los Estados Unidos (después de Electronics Arts, quien recauda más de 500 millones de dólares anuales).

GT en su esfuerzo para alcanzar la cumbre, planea cambiar el nombre de su corporación, para conseguir mejor efecto en las multimillonarias campañas publicitarias.

Microprose era conocida formalmente como una subsidiaria de Spectrum Holobyte. Ambos nombres resultan familiares para cualquier jugador. "*La mayor parte de nuestra estrategia es reforzar nuestras campañas publicitarias, y Microprose tiene un nombre reconocido en todo el mundo*" dijo Ron Chaimowitz, Jefe Ejecutivo de GT. Luego agregó: "*Esta adquisición incrementa nuestra capacidad de desarrollo, agregando a nuestro personal alrededor de 500 personas. De esta manera podemos concentrar a Microprose en la creación de juegos para PC, y nosotros estaremos dedicados a llevar al mercado de las consolas algunos de los títulos más exitosos de la PC*".

"*Además, como representa una de las marcas con más jerarquía en el ámbito de juegos estratégicos y de simulación, complementaría nuestras producciones de aventuras, acción y educacionales, dándonos al momento la línea más balanceada de productos de la industria*"

Por su parte Gilman Louie de Microprose comentó: "*Evaluando el número de oportunidades disponibles, creo que hemos optado por la posibilidad más conveniente para cada uno de los empleados de nuestra empresa, y sabemos que con el respaldo de GT continuaremos creciendo*".



Agents of Justice: Uno de los juegos que Microprose estaba por sacar al mercado este año. ¿Verá la luz?



Por fin, la brillante compañía Blizzard ha anunciado la producción de una de las secuelas más esperada. Estamos hablando de la segunda parte del Diablo, (considerado el mejor juego de 1996 en la feria inglesa ECTS) que estará disponible para mediados del '98.

Para esta vez, se adelantó que se tratará con mayor profundidad la historia y las características de cada personaje, dándole más semejanza a lo que sería un juego de rol, lo que tal vez fue el punto más flojo de la versión original.

¿De qué se tratará la historia? Al finalizar la primera parte, descubríamos que nuestro héroe (o heroína) era demasiado débil para contener el espíritu del señor de las tinieblas, por lo tanto el temido demonio termina destruyéndolo (obligándolo a suicidarse) adquiriendo todos sus poderes.

Esto no fue nada favorable para Tristam, ya que ahora Diablo, más poderoso que nunca, ha escapado de los infiernos subterráneos y anda suelto aterrorizando a los habitantes de la Tierra.

En Diablo 2, el jugador asume la identidad de un nuevo héroe, quien deberá perseguir y detener a cualquier precio la oscura ola de destrucción.

Blizzard planea agregar entre las mejoras la posibilidad de seleccionar más tipos de caracteres, siendo esta vez cinco los disponibles. Como en la versión anterior cada uno tendrá sus propias habilidades, y extraoficialmente nos llegaron comentarios de que las nuevas clases serán el Clérigo y la Amazona.

Las áreas de exploración serán al menos cuatro veces más grandes, permitiendo a los jugadores aventurarse en cuatro ciudades diferentes, en cada una de las cuales se generan escenarios aleatoriamente.

Se incorporarán más de veinte misiones diferentes, es decir cada una puede considerarse una mini aventura que habrá que resolver para revelar todos los secretos de Diablo 2.

Existirán alrededor de 30 personajes independientes, que se irán presentando e interactuando con nuestros héroes de manera inteligente.

Además, como era previsible se creará un arsenal completamente renovado en cuanto a armaduras, armamento y hechizos.

Para los modos de Multiplayer se intentará superar el número de cuatro simultáneamente, tendrá soporte en Battle.net y otros sitios en Internet creados para el comercio de objetos y armamento o visualización de rankings internacionales.



MORTAL KOMBAT 4

El clásico de los juegos de lucha en su cuarta reencarnación

Desde 1992 año en que apareció su primera parte, Mortal Kombat dividió las aguas de los fanáticos de los juegos de lucha. Por un lado los seguidores de la saga Street Fighter, líder indiscutible hasta ese momento y del otro, a los que de ahí en más, tras su paso por cómics, dibujos animados, superproducción en cine y dos reencarnaciones más serían fanáticos del Mortal Kombat.

Con el arribo de esta cuarta parte ya disponible en los locales de videojuegos, Mortal Kombat realiza su tardío traspaso a las tres dimensiones, pero conservando la jugabilidad de los anteriores, o sea 2D. Aspecto que traerá seguramente emociones divididas por los seguidores de la serie.

Mortal Kombat 4 continúa en su tradición de poseer sin duda la mejor detección de colisión en cualquier juego de lucha sea en dos o tres dimensiones. Otro gran cambio lo provoca la inclusión de un arma diferente para cada personaje del juego, equipando al más débil con el arma más poderosa.

Entre los más de 15 personajes que encontraremos en el juego, además de los ya conocidos como Sonya, Scorpion, Liu Kang o Sub-Zero se incorporan entre otros, Fujin: cuya arma es un arco que dispara rayos de energía que rebotan contra las paredes.

Shinnok: un maléfico personaje de la mitología japonesa cuyo aspecto siniestro sólo es olvidado tras ser eliminados con su largo bastón, el que tiene adherido una espada en su otra punta.

Kai: un "Liu Kang" afro-americano, extremadamente veloz y con ataques fulminantes como una bola de fuego de lanzamiento vertical similar a uno de los nuevos ataques de Sub-Zero.

Si a esto le agregamos nuevos escenarios y las fatalities que por primera vez serán en 3D, hacen de Mortal Kombat 4 uno de los juegos más esperados de 1998.

FIFA: Road to the World Cup 98

EA Sports se prepara para la nueva entrega de un clásico



Todos sabemos el éxito que goza en nuestro país el producto de la línea de EA Sports dedicada al deporte pasión de multitudes: FIFA, a pesar de las críticas de sus fans acerca de la última entrega, FIFA 97.
Electronic Arts aprende de sus errores, y piensa enmendarse con el FIFA: Road to the World Cup 98, además de agregarle ciertas opciones que harán las delicias de los fanáticos.
Desarrollado por la división canadiense de EA Sports, FIFA 98 nos dará la oportunidad de controlar uno de los 178 equipos de los países que pueden preclasificar para el mundial. Nuestro objetivo: Ser uno de los 30 equipos que jugarán en Francia '98. Si no podemos soportar la presión de las eliminatorias, podemos optar por jugar con uno de los 193 equipos locales de 11 ligas diferentes.

Entre las mejoras gráficas cabe destacar los nuevos modelos poligonales, mucho menos rígidos que en FIFA 97, con mapeos diferentes para cada jugador y cortes de pelo distintivos, que se verán realzados si disponemos de una placa de 3D, que el juego soportará.

También habrá diferentes condiciones de tiempo, partidos nocturnos, cantos auténticos de las hinchadas, 16 estadios y 1 cancha cerrada.

EA Sports Canadá promete una sensible mejoría en la inteligencia artificial de los jugadores, que proveerá una defensa y ofensiva mucho más reales y avanzadas.

FIFA 98 tiene una fecha estimada de salida para Noviembre, y será distribuído un poco más adelante en nuestro país por Microbyte.

MDK en la TV

Mainframe, empresa dedicada a la producción de animaciones por computadora, (entre sus principales trabajos encontramos Beast Wars, largometraje de impresionante calidad de imágenes, al que muchos argentinos pudimos acceder a través de HBO OLE) ha firmado un acuerdo con Shinny, para desarrollar y distribuir a lo ancho del mundo una serie basada en el personaje central del juego MDK.

La adaptación a la pantalla de TV del que fuera uno de los juegos más exitosos del año, no ha tomado por sorpresa a los ejecutivos de la exitosa compañía de soft, en realidad según explicó Garen Rosenfeld (vicepresidente), MDK había sido desarrollado con el pensamiento de expandirse a todos los medios posibles. Además no es la primera vez que sucede, recordemos que Playmates y Shinny trabajaron juntas en la producción del juego Earthworm Jim, que más tarde se convirtió en una serie de dibujos animados.

La serie está anunciada en USA para mediados del año que viene, sólo nos queda esperar que alguno de los medios nos brinde la posibilidad de poder disfrutarla, o nos pasará como tantas veces, que caminando por algún shopping podemos admirar los muñequitos de la misma, que tristemente jamás veremos en nuestros televisores.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Balance of Power

LucasArts anunció el inminente lanzamiento de Balance of Power, el disco de expansión de X-Wing vs Tie Fighter. Tras la furia desatada entre los fans que esperaban algo más que un módulo Multiplayer del Tie Fighter y un decepcionante patch de D3D, Balance of Power promete dos campañas - una rebelde y otra imperial - y entre 30 o 40 misiones, incluyendo las de un jugador o múltiples hasta un máximo de ocho simultáneamente. Sin embargo el aliciente principal, es la inclusión de 10 a 15 misiones unidas por una línea argumental. Balance of Power saldrá a la venta en Enero y será distribuido por Microbyte.



Diablo para fanáticos

Sierra On-Line anunció que ya está desarrollando Hellfire, el único disco de expansión autorizado por Blizzard para su multipremiado best seller Diablo. Programado por Synergistic Software una división de Sierra, Hellfire constará de ocho niveles y varias extensiones a la jugabilidad del Diablo, aunque su modo Multiplayer permanecerá intacto. Veinte nuevos enemigos serán presentados junto a más de treinta objetos y cinco hechizos completamente nuevos.

Hellfire estará a la venta en Diciembre de 1997.

Half Life

Todo el mundo quiere superar al Quake, es notable como se ha incrementado el número de juegos que se están desarrollando, usando el engine de id.

(Continúa en la Página 9)

GRIM • FANDANGO

El nuevo proyecto del creador del Full Throttle, será una aventura con personajes en 3D animados en tiempo real



De todas las mentes creativas en el mundo de las aventuras gráficas, sin duda una de las más brillantes es la de Tim Schafer. Con algunas de las mejores aventuras de LucasArts en su curriculum, siendo además uno de los mejores diseñadores de la compañía, donde programó junto a Ron Gilbert las dos primeras partes de Monkey Island, para luego realizar en su integridad Day of the Tentacle y Full Throttle, dos obras maestras.

Ahora Schafer, tras tomarse un par de años sabáticos, está culminando el diseño de su nueva aventura, Grim Fandango, que se calcula estará a la venta a mediados del 98. Como el mismo Tim Shafer asegura, la inspiración para esta nueva idea parte del festejo del día de los muertos, que se realiza todos los años en Méjico, y desencadena en una aventura con una ambientación al estilo de "El extraño mundo de Jack" (A Nightmare Before Christmas) de Tim Burton, y Chinatown, el clásico protagonizado por Jack Nicholson.



Situada en la tierra de los muertos, representaremos el papel de un esqueleto llamado Manuel "Manny" Calavera, en una historia que se desarrolla a través de cuatro actos en los que transcurren cuatro años.

En el primer acto, Manny, un agente del departamento de los muertos, se desempeña vendiendo boletos para tren o barco a las almas que no desean pasar los cuatro años de la travesía nadando o caminando.

En el segundo, tras descubrir un círculo de corrupción en la primera parte, se embarca como capitán de un barco. Al comienzo de la tercera parte se encuentra prisionero en una cárcel en el fin del mundo, para finalmente en el cuarto acto (que esta dividido en dos partes) recorrerá un templo maya, para luego volver a la ciudad del primer acto, donde culminará su travesía. Durante la misma será acompañado por Glottis, un espíritu elemental invocado desde la tierra para ser conductor y mecánico de Manny. A través de los cuatro actos estos dos personajes desarrollarán una extraña y sobrenatural amistad.



Grim Fandango tiene un estilo muy refinado gráficamente (realizado por Peter Chan) pero al contrario de todas las demás aventuras realizadas por LucasArts a la fecha (incluyendo The Curse of Monkey Island de inminente lanzamiento), tendrá fondos 2D pre-rendereados y personajes 3D animados en tiempo real.

Aunque algo reticente a la hora de brindar información, Shafer asegura que en los próximos meses, a medida que el proyecto vaya cobrando forma, irá revelando detalles de los acontecimientos en la realización de lo que sin duda será otra maravilla de LucasArts.

Cuatro veces más rápido que el PCI

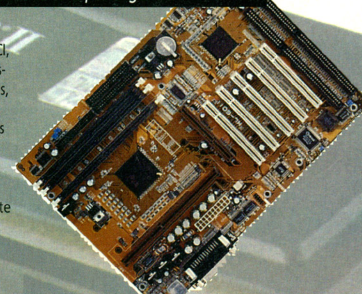
El nuevo bus AGP de Intel llega a una velocidad de transferencia de 133 MHz por segundo

Ya aparecieron los primeros motherboards con el chipset AGPset440LX, que incorporan la tecnología AGP (Accelerated Graphics Port). Con la combinación de este bus de alta velocidad, y la arquitectura DIB (doble bus independiente) de los Pentium II, se consiguen prestaciones gráficas asombrosas.

Desde la aparición del Pentium II, resultó evidente que el bus PCI era un cuello de botella que debía ser eliminado de alguna manera. El AGP duplica la velocidad del PCI, es capáz de conseguir velocidades de transferencia de 66 MHz por segundo, y además, con la posibilidad de duplicarla (AGP 2x).

Intel presentó tres nuevos motherboards con AGPset440LX, cada uno con prestaciones diferentes.

Son denominados AL440LX, NX440LX y DK440LX, siendo este último el más potente de los tres. Algo que los jugadores deberíamos tener en cuenta para 1998.



STAR TREK

STARFLEET ACADEMY

El sueño de todos los fans de Star Trek se hace realidad...

El nuevo producto de Interplay: Startfleet Academy es un épico simulador intergalacti-co donde formamos parte de un grupo de cadetes dispuestos a dar su vida para formar parte de la federación.

Para lograrlo deberemos atravesar una vasta cantidad de misiones que pondrán a prueba nuestra ingenuidad, liderazgo y coraje para determinar si merecemos o no ser graduados en nuestra clase.



Las misiones, en aspecto similares a las del Wing Commander, nos llevaran a enfrentarnos a toda clase de enemigos, entre los que se desta-can los clásicos de siempre como los Romulan con sus Heavy Cruiser o las escurridizas Birds of Prey de los Klingon.

En este intento por desplazar a los clásicos como X-Wing o la saga Wing Commander del corazón de los fanáticos, Interplay ha realizado un esfuerzo de producción sin precedentes, reuniendo al elenco original de la serie para realizar todas las secuencias cinematicas del juego que incluye a William Shatner como el Capitán Kirk, Walter Koenig como el Commander Chekov y a George Takei, en una aparición especial como el Capitán Sulu, que por primera vez filmaron secuencias para un juego de computadora basado en Star Trek, para darte instrucciones así como inspiración a lo largo de tu entrenamiento.

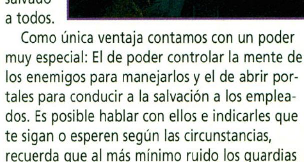
Con extenso soporte para aceleradoras gráfi-cas como 3Dfx y Rendition Verite, más la com-pleta y total traducción al castellano hacen a Starfleet Academy un éxito seguro. Este se pre-senta en 5 CD-ROM y será distribuido por Arisoft en el mes de Noviembre.

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

Tu única arma será la comunicación...

En un futuro donde las grandes corporaciones rigen las tendencias, quizás la más vil de todas sea la que dirige Molluck the Glukkon, una empresa dedica-da a la fabricación de comestibles llamada RuptureFarms. Especializada en hacer tortas con un relleno muy especial... ¡El de las pobres razas que habitan este extraño mundo!.

En este espectacular programa donde desde un concepto similar al del Flashback se ha creado una aventura-arcade como hace años no se veía, tenemos como protagonista de la misma a Abe, un empleado de la fábrica que tras descubrir que él y su raza pasarían a ser parte de una nueva variedad de torta, decide huir de tan horrible destino y en el camino, salvar a sus semejantes. Tras descubrirse su deserción, Molluck ordena matar a todos los empleados del nivel si Abe escapa, por lo que será una tarea de conciencia aban-donar un nivel o no sin haber antes salvado a todos.



Como única ventaja contamos con un poder muy especial: El de poder controlar la mente de los enemigos para manejarlos y el de abrir por-tales para conducir a la salvación a los emplea-dos. Es posible hablar con ellos e indicarles que te sigan o esperen según las circunstancias, recuerda que al más mínimo ruido los guardias abrirán fuego contra vos y contra ellos.

Oddworld: Abe Oddysee estará disponible totalmente en castellano en todos los comercios a partir del mes de Diciembre y será distribuido por Edusoft.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

(Viene de la Página 7)

La empresa Valve ha firmado un contrato con Sierra para la distribu-ción de su primer producto, Half-Life, uno de los juegos más espera-dos por los fanáticos del género.



Se trata de un arcade en primera persona, con una historia en la cual nuestro protagonista es enviado a supervisar junto a un equipo un experimento del gobierno, algo sale mal y todos nuestros compañeros mueren en manos de una extraña raza alienígena.

Por ahora les adelantamos que se le ha realizado una mejora al engine original, para permitir el uso de grá-ficos con colores en 16 bits, desta-cando tambien la iluminación de los cuartos, en el que cada personaje proyecta la sombra según el origen de la luz. El lanzamiento está anun-ciado para el verano del 98.

La fiebre del Monkey

Como anticipo del próximo lanza-miento de The Curse of Monkey Island, la compañía LucasArts nos ofrece su tercer paquete de juegos titulado "LucasArts Archives Volume III" en el que se incluyen los siguien-tes títulos: Dark Forces, Full Throttle, Afterlife y The Dig. También en el paquete un CD titulado Monkey Island Madness (que incluye los dos Monkey Island completos y la demo de la tercera parte).

Este producto resulta ser una excelente compra para todos los fanáticos de LucasArts, o para quienes no jugaron estos excelentes juegos en su momento, además hoy por hoy resulta bastante difícil con-seguir estas reliquias a un costo tan bajo y mucho menos juntos en un solo paquete. El distribuidor oficial en nuestro país será MicroByte.

LEGO ISLAND



Durante las últimas décadas, millones de chicos en todo el mundo disfrutaron construyendo miles de juguetes, lugares, vehículos, personajes o cualquier cosa que se les ocurriera usando los bloques de construcción Lego, teniendo como único límite la imaginación.

La empresa Mindscape invirtió dos largos y duros años de trabajo en desarrollar este producto llamado Adventures on Lego Island, cuyos libretos originales fueron escritos por prestigiosos profesionales de los estudios de animación Jim Henson, Shari Lewis y Disney.

La historia se desarrolla en una isla animada muy particular, ya que las casas, los árboles, las personas y todo lo que podamos encontrar estarán hechos con bloques Lego.

Los jugadores tendrán la posibilidad de seleccionar entre varios personajes, como también podrán construir diferentes vehículos con los que recorrerán la isla y así acceder a las diferentes atracciones, como la playa (donde se podrá participar de una carrera de Jet Sky evitando los hambrientos tiburones), la estación de policía, la pizzería, etc.



Para perfeccionar el producto los integrantes del equipo de diseño se valieron de un modelo en escala de la isla construída íntegramente con bloquecitos Lego y numerosos niños de edad escolar para que interactuaran con la misma, convirtiéndose incondicionalmente en consultores, aportando de esta manera nuevas ideas para el desarrollo del juego. Por lo que pudimos ver en el material que nos llegó, este juego resulta un entretenimiento ideal para chicos entre 6 y 12 años, no sólo por ser una buena idea bien llevada a cabo, sino porque realmente no hay demasiados productos de buena calidad en el mercado para chicos que estén entre las edades mencionadas.

Lego Island será distribuído por la empresa Arisoft, y podrá adquirirse en los negocios especializados y jugueterías de todo el país.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Con la presentación de este primer número, inauguramos también esta nueva sección que tiene como objetivo primordial mantener la comunicación entre los lectores y todos nosotros que formamos el equipo de XTREME PC. Nos gustaría mucho que nos escriban para hacernos saber sus inquietudes, para consultarnos y para darnos su opinión acerca de nuestra revista. Por nuestra parte nos comprometemos a realizar el mayor esfuerzo para mejorar cada día y conseguir que todos los jugadores argentinos tengamos un lugar donde mantenernos informados. Con esto quedan formalmente invitados, así que esperamos que para la próxima vez estemos respondiendo un montón de correspondencia.

Las cartas pueden enviarse a nuestra redacción:

Grupo4 -XTREME PC
Bolívar 187 – Piso 5 – Dto "D" (1066) Capital Federal.
O por E-Mail a: xtremepc@sicoar.com

FECHAS DE SALIDAS

10th Planet	Bethesda	11/97
Aces: X-Fighters	Sierra	Verano 98
AH-64D Longbow 2.0	Jane's Combat Sim	Verano 98
Atomic Bomberman	Interplay	11/97
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Verano 98
Banshee	3DFX	11/97
Battlezone	Activision	Verano 98
Blade Runner	Westwood	11/97
Close Combat 2	Microsoft	11/97
Conquest NW Dlx (Cast.)	Interplay	11/97
Curse of Monkey Island	Lucas Arts	Verano 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	11/97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	12/97
Dominion	Ion Storm	Navidad 97
Earthsiege 3	Sierra	Navidad 97
Earth 2140	Interplay	11/97
Epic Warhammer 40K	SSI	Navidad 97
European Air War	MicroProse	11/97
Extreme tactics	Media Station	11/97
F-22 Raptor	Novalogic	Navidad 97
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	2/98
Fighter Duel	Infogrames	Otoño 98
Fighter Squadron	Activision	11/97
Final Fantasy 7	Squaresoft	Verano 98
Flying Nightmares 2	Eidos Interactive	11/97
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	11/97
Heavy Gear	Activision	11/97
Hellfire	Sierra	11/97
Hidden Wars	Ronin	1/98
Half Life	Sierra	Verano 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Otoño 98
Interstate '77	Activision	Verano 98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	Verano 98
Jet Moto	Sony Interactive	11/97
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	12/97
Lego Island	Mindscape	11/97
M-1 Tank Platoon II	Microprose	Medidados 98
MAX II	Interplay	Verano 98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Mediados 98
Men In Black	Southpeak Interactive	11/97
MIG Alley	Empire	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Verano 98
Myth:The Fallen Lords	Bungie	Verano 98
NHL 98	EA Sports	11/97
Panzer General II	SSI	11/97
Pax Imperia: E. Domain	THQ	11/97
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 98
Precision CART Racing	Microsoft	11/97
Prey	Apogee/3D Realms	Otoño 98
Quake II	ID Software	11/97
Quest for Glory V	Sierra	11/97
Reach for the Stars	Microsoft/SSG	Otoño 98
Rebellion	LucasArts	1/98
Return to Krondor	7th Level	Verano 98
Screamin' Demons	Activision	11/97
Skies	SegaSoft	Mediados 98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	Verano 98
Starcraft	Blizzard	11/97
Steel Phanters III	SSI	Navidad 97
Su-27 Flanker 2.0	SSI	4/98
Sub Culture	Ubi Soft	11/97
S.W.A.T. 2	Sierra	11/97
Tomb Raider 2	EIDOS Interactive	11/97
Touring Car	Sega	11/97
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Verano 98
Twisted Metal 2	Sony Interactive	11/97
Unreal	GT Interactive	12/97
Uprising	Cyclone Studios	Navidad 97
Virtua Squad 2	Sega	11/97
Warbreeds	Broderbound	Verano 98
Warcraft Adventures	Blizzard	12/97
Warhammer II: D. Omen	SSI	11/97
Waterworld	Interplay	11/97
W. Commander: Prophecy	Origin	11/97
Wizardry VIII	Sir Tech	Mediados 98
Worms 2	Microprose	11/97
Zork: Grand Inquisitor	Activision	11/97

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Blade Runner p.13

De la mano de Westwood Studios, creadores de maravillas como Command & Conquer o Lands of Lore, nos llega esta espectacular aventura que con sus excelentes gráficos, y el argumento basado en la película cautivará a los fanáticos del género.



Quake 2 p.14

El nuevo arcade en 3D de la gente de id Software quiere demostrar que las segundas partes sí son buenas... ¡Y a veces mejores que las primeras! Las últimas fotos y los detalles del juego que va a revolucionar el fin de 1997.



Daikatana p.16

John Romero intentará demostrar pese a haberse alejado de id Software que todavía es uno de los mejores diseñadores en cuanto a juegos en 3D se refiere. ¿Podrá alejarse del fantasma de John Carmack?



Broken Sword 2: The Smoking Mirror p.16

Revolution Software, tras el impredecible éxito de Broken Sword el Secreto de los Templarios, nos trae la segunda parte de una trilogía que está haciendo historia en el campo de las aventuras.



The Curse of Monkey Island p.19

Guybrush Threepwood regresa para la tercera parte de una de las más exitosas aventuras de todos los tiempos, con gráficos SVGA y una versión mejorada del sistema SCUMM.



Worms 2 p.21

¡Los gusanos más belicosos de la PC vuelven al ataque! Esta vez con un estilo gráfico cercano a los dibujos animados y nuevas armas, que harán las delicias de los fanáticos de siempre y de los nuevos adictos de esta simpática saga.



Tomb Raider 2 p.22

Lara Croft debe encontrar la daga de Xian, y para eso deberá recorrer la Gran Muralla China, Venecia, el Tibet, y hasta una incursión submarina a un barco infestado de tiburones.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura*
- **COMPAÑIA:** *Westwood Studios*
- **DISTRIBUYE:** *Virgin Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.westwood.com

Blade Runner

Westwood Studios revoluciona el mundo de las aventuras con un clásico del cine de ciencia ficción


Uno de los aspectos más logrados, es la asfixiante atmósfera idéntica a la de la película de Ridley Scott.

Blade Runner. Año 1982. Warner Bros. La fecha queda para la historia del cine como el año de la producción de una de las películas más fascinantes de ciencia ficción de todos los tiempos. Resulta increíble comprobar como hoy, quince años después, el magnetismo y atracción que despierta no sólo no ha disminuido, sino que va aumentando con el paso del tiempo. La película puede ser una joya del séptimo arte, pero hasta el brillo de esa joya puede llegar a palidecer cuando Blade Runner, el juego, haga su aparición, superando todo lo imaginado.

Volver al futuro

Pocas películas de ciencia-ficción se pueden comparar a Blade Runner, por múltiples motivos. Uno de los títulos claves del género y un verdadero objeto de culto en todo el mundo, no podía haber encontrado mejor aliado que Westwood Studios, para ofrecer, quince años después de su estreno, un regreso a ese futuro al que Ridley Scott se encargó de dar forma en la pantalla grande. Un universo interactivo 3D, en tiempo real, en el que la aventura, la acción y ciertos toques de estrategia se combinan para mostrar uno de los juegos más espectaculares de todos los tiempos.

Durante dos largos años, Westwood puso todo a disposición de Blade Runner, esfuerzo, genialidad, originalidad y empeño de los programadores y diseñadores, tal como lo había anunciado Martín Alper en 1995, en ese tiempo presidente de Virgin Interactive: *"Blade Runner tiene el potencial suficiente para convertirse en el mejor juego desarrollado jamás basado en una película"*.

¿Juego o película?

Los personajes son sintéticos, casi tan reales como un ser humano. Sus movimientos, la naturalidad de sus gestos, expresiones faciales y diálogos han sido magníficamente adaptados con una excelente interpretación de actores, cuyos diálogos Virgin ha confirmado que estarán totalmente traducidos al castellano con una especial localización de las voces.

Diseñar un juego definiéndolo como una aventura 3D en tiempo real es un concepto que puede dejar en duda al lector. La explicación de esta idea por Louis Castle: *"La interacción total con el entorno en 3D, el diseño gráfico, los sonidos, la inteligencia artificial de los personajes que se va modificando a medida que la acción avanza, la variación en situaciones similares de un momento a otro..."*

El juego pone todas las opciones a disposición del jugador. Además de la historia original, sacada del guión de la película, estará incluída otra muy diferente, en la cual el protagonista, el Blade Runner, Deckard, no asume el papel de cazador de replicantes, sino que combate de su lado para ayudarlo a encontrar las configuraciones de DNA que la Tyrell Corporation guarda en sus laboratorios, consiguiendo de este modo que sus vidas no estén limitadas por una "fecha de caducidad". Esto aporta otro punto de vista sobre la misma historia que, unido al diseño del juego, como una aventura en tiempo real que va evolucionando en su guión a medida que el propio jugador influye en el mismo con las distintas acciones, lo convierte en un abanico de infinitas posibilidades.

En resumen

Ciento treinta escenarios diferentes, tomados del diseño cinematográfico original, recrearan la ciudad de Los Angeles en el año 2019, escenarios prácticamente calcados, sin dejar de lado ningún detalle, lo que te hará sentir como si estuvieras ahí mismo.

La resolución SVGA es clave en este aspecto y las animaciones de los personajes en el interior del juego, en las que se utilizaron técnicas de motion capture, y un profundo estudio sobre las diferentes escenas de la película, en que se basa el comportamiento de mucho de estos caracteres, así como su diseño. Otro aspecto importante es la influencia de una ambientación muy cuidada, donde el sonido, los efectos de luz y sombreados en tiempo real, etc., ayudan a crear esa atmósfera tan especial y asfixiante que llega a superar a la película misma.

Si a todo los aspectos tecnológicos, le agregamos la experiencia de Westwood en desarrollo de productos innovadores, hacen de Blade Runner uno de los juegos más esperados del año. Será distribuido en nuestro país por Microbyte.


Ciento treinta escenarios diferentes recrean la ciudad de Los Angeles en el 2019, donde se desarolla la aventura.

Quake 2

Carmack y su gente prometen mucho más que una simple continuación

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *id Software*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: Noviembre 1997
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.idsoftware.com

Hace un año, un arcade totalmente realizado en 3D, proveniente de la compañía id Software, llegaba a nuestras manos. El juego probó no ser uno más del montón, sino un esfuerzo por parte de Carmack y su gente para elevar un género tan trillado, a un nivel superior.

Un año más tarde su popularidad ha crecido, gracias a la puerta que los programadores dejaron abierta permitiendo al público acceder al engine del juego, llamado QuakeC.

La gente de id no se ha quedado de brazos cruzados, ni ha permitido que su producto pierda popularidad. Dos expansiones muy recomendables (Scourge of Armagon y Dissolution of Eternity), el nuevo Quakeworld, que permite 32 jugadores simultáneos y hasta los gráficos, que han sido elevados al límite con la salida del patch de GL para placas con 3Dfx.

La continuación estará practicamente en nuestras manos en el momento que ustedes estén leyendo esta revista. Carmack y su equipo han prometido muchas mejoras, que harán del Quake 2 un juego totalmente asombroso.

La historia

El primer aspecto radicalmente diferente a su antecesor es que la historia fue prioridad número uno. La idea es más o menos la siguiente: Somos un marine espacial, dirigiéndonos con nuestro grupo a un planeta habitado por alienígenas, que realizan experimentos combinando maquinaria extraterrestre con partes humanas. Nuestra misión es limpiar el planeta, pero las cosas se complican por las defensas alienígenas, que derriban nuestra nave, matando a todos nuestros compañeros. Somos el único sobreviviente de la catástrofe y deberemos hacer pagar a los extraterrestres las vidas humanas perdidas. Tarea nada fácil teniendo en cuenta la negativa de los aliens de extinguirse.

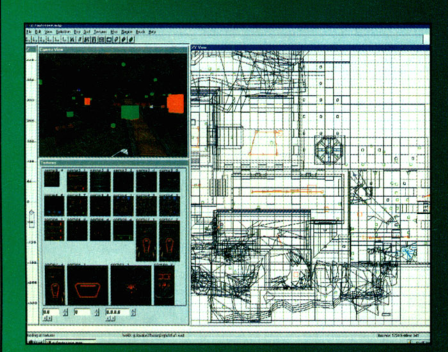


Las mejoras del engine han permitido niveles más amplios.

La historia no sólo le da integridad. Esto le ha permitido a los diseñadores mantener una continuidad entre los mapas. "*En vez de tener niveles que no tenían relación, hemos creado unidades, que son grupos de niveles múltiples. Lo que hagamos en uno afecta los demás.*" dijo American McGee, uno de los responsables del armado de los mapas.

Según Kevin Cloud, diseñador y líder del

Los niveles del Quake 2



Con los nuevos cambios del engine y sus optimizaciones, los diseñadores de niveles en id ahora puden realizarlos más grandes y con mayor interactividad. Los mapas originales del Quake contenían de 1000 a 1500 pieces o "brushes", y el máximo permitido para la continuación es de 4000.

Refinamientos en el código VIS, que es el encargado de calcular que partes del mapa estamos viendo y por lo tanto deben mostrarse, han permitido que el engine dibuje cosas que están mucho más lejanas sin que esto le quite velocidad.

También tenemos nuevas formas de interactuar con los niveles. Presionar botones no sólo nos permitirá abrir puertas, sino que activará tuberías que despiden lava, o puentes levadizos que se elevaran de la nada. Pero una de las adiciones más interesantes sea tal vez la rotación de los objetos. ¡Los pisos girarán y se tambalearán, despidiéndonos si no somos cuidadosos! Esto posibilitará algunas trampas muy divertidas: Podremos disparar a nuestros enemigos arrojándolos a compactadoras de metal, para luego convertirlos en pequeños trocitos de carne y maquinaria.

proyecto, *"Quake fue realizado con la siguiente actitud ' Bueno, tenemos un engine, ¡Ahora hagamos un juego!' pero nadie dijo ¿Qué juego vamos a hacer?".*

"Las ideas de las texturas se fueron sucediendo, desde las originales, que eran algo así como aztecas, a las medievales, y luego a las metálicas y futuristas. En el final teníamos 30 niveles que no tenían nada en común, entonces escribimos una historia para darles coherencia. Sabemos que esto fue un error, que no volveremos a cometer."

• Los monstruos

Los alienígenas del Quake II tienen una gran integración con la historia: La mayoría de ellos están compuestos por partes humanas y maquinaria, lo que les da una



La inteligencia de nuestros enemigos ha sido optimizada.

apariencia realmente repulsiva.

Adrian Carmack, responsable del aspecto de los extraterrestres, ha implementado un nuevo sistema de mapeo de texturas (skins) en los monstruos, que irán cambiando a medida que nuestro enemigo vaya recibiendo el daño. Los skins básicos del alien intacto serán reemplazados por otros mucho más sangrientos y con una buena cantidad de agujeros de balas.

La inteligencia de los monstruos ha sido optimizada para que no sólo parezcan temibles, sino que actúen como tales. Los enemigos nos perseguirán si es necesario, (En algunos casos los aliens tendrán la misma velocidad que nosotros, debiendo optar por correr y despistarlos, o enfrentarlos y ver que nos depara el destino) y los patrones de patrullaje serán mucho más amplios, lo que seguramente traerá aparejado el final de la mala costumbre que tenían nuestros enemigos en el Quake, de darnos la espalda y no percatarse de nuestra presencia aunque estemos a escasos pasos.

Las muertes serán mucho más espectaculares. El soldado de Infantería perderá la cabeza, y en su caída dejará apretado el gatillo de su arma, regando el cuarto con proyectiles, para luego desplomarse. Pero esto no es todo: Moscas rodearán el cuerpo creando un espectáculo grotesco.

• Las armas

Una de las cosas que más intriga al seguidor del Quake es cuáles serán las armas que contendrá la nueva versión, para poder despedazar a nuestros amigos por red o a través de Internet.

•*Pistola Laser*:
El arma por defecto (que ha remplazado al hacha) es de carga lenta y no hace mucho daño.

•*Uzi*:
Dispara cargas rápidas. Deberemos reacomodar nuestra vista al presionar mucho el gatillo, ya que tiene cierta tendencia a elevarla.

•*Shotgun*:
Igual de dañina a la del Quake1, pero veremos los cartuchos que son despedidos.

•*Chain Gun*:
Esta arma es similar a la del Wolfenstein, disparando cientos de balas en pocos segundos.

•*Rail Gun*:
Una de las maravillas del Quake2, dispara cargas electricas de forma circular.

•*Disintegrator*:
Disuelve a nuestros enemigos en pilas de ceniza negra.

•*Granadas de mano*:
Reemplazo del grenade launcher, en este caso veremos nuestra mano activarlas y luego lanzarlas.

•*Missile Launcher*:
¿Quién no la conoce? Un clásico que no podía faltar en nuestro arsenal.

Todo lo descripto anteriormente nos hace pensar que la gente de id seguramente tiene otro negocio millonario en ventas y licencias, y los jugadores tendremos muchísimas horas de diversión e insomnio que deberemos agradecer a John Carmack y compañía.

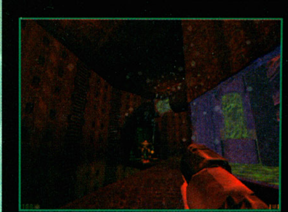
Quake 2 - Ultimas imágenes

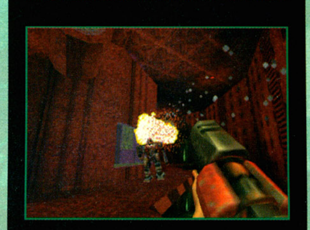
Estas son las últimas imágenes que muestran algunas de las mejoras en el engine: Agua transparente, luces de color, explosiones...











Daikatana

Tras su abrupta partida de id, John Romero ultima los detalles de su nueva creación

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Ion Storm*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: Noviembre 1997
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.daikatana.com

Puede una de las mentes creadoras del género, llevarlo un paso adelante, tan sólo con una buena historia y un engine (el del Quake, juego que el mismo diseñó) apenas mejorado? La respuesta a este interrogante trataremos de develarla en la nota a continuación...

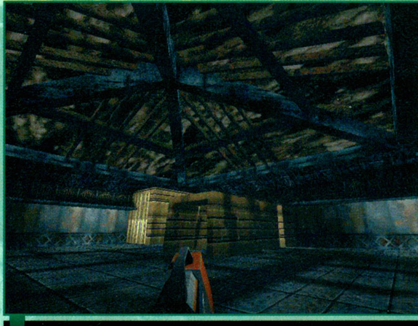
La historia

En el año 2455 D.C., un equipo de arqueólogos trabajando al mando del doctor Toshiro Ibihara, descubre la mítica espada Daikatana; la misma cuenta con el poder de transportar en el tiempo a quien la posea.

Durante años, el doctor Ibihara ha financiado una multimillonaria búsqueda de la espada con los fondos heredados de Tetsuo Ibihara, un antepasado del mismo, quien descubrió la cura del SIDA en el año 2030 D.C.

Toshiro emprendió la búsqueda de la misma sólo para poder agradecer (viajando con la espada) a su propio antepasado, el descubrimiento a la cura del flagelo del siglo XX. Pero los planes de su asistente principal, el doctor Jarred Benedict, no son los mismos que los de Toshiro. Con ayuda de la espada, lo asesina y viaja en el tiempo hasta el año 2030 D.C. para robar la cura al virus y quedarse con todos sus beneficios, y de paso dominar al mundo.

De vuelta en el año 2455 D.C., vos, Hiro Miyamoto, experto en historia japonesa y más importante aún, en el arte de la guerra, te encontrás estudiando en una biblioteca, y súbitamente se te acerca Mikiko, la joven y hermosa hija de Toshiro Ibihara, quien te pide ayuda para vengar la muerte de su padre, y en el trayecto rehacer la historia misma. En pago recibirás fama y riquezas más allá de lo imaginable, y esa es una oferta que no podés rechazar.



En el cuarto episodio deberemos escapar de Alcatraz y encontrar a Benedict antes de que robe la cura del SIDA...

Los episodios

Empezás el primer episodio en el año 2455 D.C., en un pantano en las afueras de la fortaleza que el malvado Benedict construyó 300 años antes (y ahora ocupada por sus descendientes), para mantener la espada a resguardo de eventuales intentos de robo, y preservar así la historia, SU historia. Por supuesto el camino está plagado de obstáculos, como por ejemplo los robots diseñados especificamente para asesinar a cualquier posible intruso. Con la ayuda de Mikiko, deberás recuperar la espada. Por suerte, en tu camino se te unirá también Superfly Johnson, quien será de invaluable ayuda en el resto de tu aventura.



En el comienzo de nuestra aventura, tras haber recuperado la Daikatana, deberemos usarla para viajar al 2030 D.C. y cambiar el curso de la historia.

El segundo episodio nos traslada a Grecia, luego que Hiro, tras usar la espada para intentar llegar al 2030 D.C., llega por error al 2030 A.C. Allí podrás comprobar como los habitantes de la vieja Grecia no les dan exactamente una cálida bienvenida a los viajantes del futuro. Deberás recorrer lugares míticos como el Partenón o las catacumbas de Atenas, derrotando enemigos como el Minotauro y a Medusa, para de esta manera, poder cargar la espada con suficiente energía y viajar a nuestro destino inicial, 2030 D.C. Pero tras un nuevo intento, nos damos cuenta de que la espada no tiene suficiente poder y nos transporta sólo hasta los oscuros años del 560 D.C. en Noruega, donde gran parte de nuestra aventura transcurrirá en el castillo del rey Gharroth, al que sólo te enfrentarás una vez que hayas acabado con sus guardianes, cuatro magos que se interpondrán entre vos y el rey, tu último objetivo para poder conseguir que la Daikatana tenga suficiente poder para llevarte, ahora sí al 2030 D.C.

En este punto arribamos al último episodio del juego, encontrándonos en San Francisco, ¡En una fría y horrenda celda en Alcatraz! Pronto descubrirás que la Roca ya no es una atracción turística, sino una vez más una cárcel de máxima seguridad, pero esta vez los mismos criminales son los que


ION Storm ha incorporado nuevos efectos al engine del Quake, como por ejemplo la nieve que cae constantemente en el episodio de Noruega...

encierran a las personas consideradas indeseables ¡por ellos mismos!, pues un gran terremoto ha asolado la ciudad, y el caos reina sobre ella.

Deberás entonces escapar de tu celda y de la cárcel a tierra firme, y tras encontrar a Benedict, derrotarlo mano a mano en un duelo a muerte, antes que robe la cura del SIDA y cambie definitivamente el curso de la historia.

Las armas y los objetos

Cada uno de los cuatro episodios de Daikatana cuenta con 7 niveles, y en ellos 64 tipos de monstruos, así como también 35 armas diferentes a lo largo de todo el juego. La banda de sonido estará compuesta por 32 temas, realizados especialmente para la ocasión. Romero y su equipo está haciendo todo lo posible para mantener el nivel de interés durante todo el juego, y que este no se vuelva aburrido, luego de haber terminado uno o dos episodios. También en cada uno de ellos encontrarás diferentes objetos, como los Speed Burst (que incrementa la velocidad a la que nos desplazamos), Jump Boots (botas que nos permiten saltar más alto), energía, etc.

A todo esto debemos agregar la inclusión de siete armas por episodios, de las cuales según Romero la última de cada uno de los episodios será una especie de BFG como la del Doom.

Una opción realmente espectacular, es el hecho de poder conservar las armas de un episodio, al siguiente, ¿Se imaginan, eliminar a medusa con un lanza misiles?. Para lograrlo deberemos tener un extremo cuidado en la utilización de la munición, porque aunque conservemos las armas, no esperarás encontrar misiles en Grecia 2030 A.C. Además de las 28 armas, que se suman a lo largo de los cuatro episodios, la Daikatana puede ser utilizada con 7 hechizos mágicos diferentes, que iremos encontrando a lo largo de la aventura, lo cual nos da un total de 35 maneras de destrucción diferentes, todas ellas espectaculares sin ninguna duda.

Los personajes

El juego consta de tres protagonistas principales: Mikiko Ibihara, que es la más ágil y mortífera en manos de su daga; Superfly Johnson, el cual es una persona paciente pero llena de energía, letal con la ayuda de sus manoplas de acero, y nuestro personaje principal, Hiro Miyamoto, el más balanceado de los tres y el portador de la espada en el transcurso del juego; la que deberemos usar lo más posible, para cargarla con el poder suficiente y así usar sus poderes. Durante todo el juego habrá diálogo entre los tres personajes para darle una puesta en escena épica, más al estilo de una película que de un juego. Cuando nos encontremos en un camino que se divida en dos, por citar un ejemplo, Mikiko puede llegar a opinar sobre el camino a seguir o Superfly Johnson puede sugerir no entrar en tal lugar. Vos solo podrás responder con un si o un no, a cada una de sus preguntas y acotaciones, pero estas decisiones determinarán el resto, y la dificultad de la aventura a seguir.

Donde los aspectos de Juego de Rol empiezan a resaltar es en los llamados puntos de experiencia. Cada personaje empieza con una determinada cantidad de puntos, por cada atributo, poder de ataque, velocidad de ataque, constitución, salto y velocidad, y cuando subamos un nivel, lo cual se logra a base de eliminar enemigos y de la manera en que lo hagamos, obtendremos un punto a distribuir entre las cinco habilidades anteriormente descriptas, hasta un máximo de 10 por cada una. ¿Qué pasa cuando somos eliminados? Si Mikiko o Superfly tienen una pócima para revivirte, estás de suerte, en caso contrario, el juego cambia a una perspectiva en tercera persona, desde la cual, podemos ver a tus dos amigos tratando de ayudarte, si pasa demasiado tiempo y no pueden curarte... Game Over... Tal como en el Quake, podremos salvar el juego en cualquier momento y lugar.

La inteligencia artificial

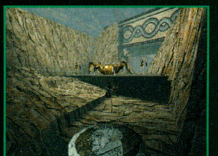
La mayoría de nosotros coincidirá en que la inteligencia de los enemigos del Quake dista de ser brillante, inteligentes, constantemente chocándose contra las paredes sin saber que hacer y fáciles de evitar. Este no será el caso de Daikatana, el IQ de los enemigos y tu posición estará mapeada, por lo que los monstruos sabrán constantemente tu ubicación y no les será nada difícil seguirte escaleras abajo o doblando las esquinas. Inclusive estarán programados para trabajar en equipo y rodearte, y ya puedes olvidarte del viejo truco de hacer que se eliminen entre sí, porque esto sólo sucederá entre los de diferente raza o especie.

La jugabilidad

Al estar basado en el engine del Quake, Daikatana será muy similar en su manejo,


En el transcurso de nuestra aventura, Mikiko y Superfly Johnson se unirán a nosotros, dándonos consejos que deberemos decidir si seguimos.

LAS EPOCAS


Grecia - 2030 A.C.


Tokio - 2455 D.C.


Noruega - 560 A.C.


San Francisco - 2030 D.C.

con algunas excepciones. La principal es el agregado de dos nuevas teclas, una para usar objetos y otra para agacharte, al igual que en Hexen 2:The Beginning Of The End.

Esto puede parecer un cambio menor, pero basta imaginarte esas escenas en las que te encontrás en un recinto con cinco enemigos pisándote los talones, tratando de abrir una puerta y no encontrar la llave correcta, suficiente motivo para empezar a desesperarte un poco. También está planificado un mapa automático, el cual te mostrará en todo momento un completo diagrama de todo lo que hayas recorrido del nivel hasta el momento.

• Partidos Multiplayer

Así como en la jugabilidad, el modo Multiplayer de Daikatana será casi un espejo de las que posee el Quake, la diferencia más evidente sea quizás la posibilidad de poder manejar a cualquiera de los tres personajes del juego, si sos de los que en combate gusta de mantenerse tras el enemigo, disparando a lo demente y ver quien cae primero, tu personaje ideal será Superfly Johnson, si en cambio tus gustos apuntan a atacar, y luego rápidamente huir sin tiempo a réplica del enemigo, Mikiko será el adecuado ya que es, como antes mencionamos, el personaje más ágil de los tres. Y por último, el más balanceado en cuanto a habilidades es nuestro protagonista, Hiro Miyamoto.

Otra opción interesante que van a incorporar, es la de que una vez eliminados, nuestra reaparición sea en el lugar más alejado a nuestros enemigos en el juego. También prometen, cuatro niveles exclusivos de Multiplayer, diseñados por el propio John Romero, prácticamente el padre del Multiplayer en 3D.

• El lanzamiento

En definitiva, Ion Storm tiene en sus manos un producto, al cual la suma de sus elementos de juego de Rol, variedad, historia e interacción, le dan a Daikatana un potencial de éxito enorme. La Empresa está planeando el lanzamiento de dos versiones diferentes de su versión Shareware, una disponible en Internet para ser bajada sin cargo alguno, en la que no contaremos ni con las voces ni con la música, y además, una más completa en formato CD-ROM que se venderá a un precio ínfimo, ($5-10 en Estados Unidos) disponible, (eso esperan) a partir de Noviembre, y preparándose para el lanzamiento del juego completo en el mes de Diciembre, fecha estimada por Romero, como culminación del proyecto, pero con su política de sacar únicamente sus juegos cuando los considera realmente terminados, puede que Daikatana se retrase un poco más. Igualmente los fanáticos de Romero y sus creaciones esperaremos ansiosos la aparición de este nuevo juego, que promete tener variaciones al género realmente interesantes.

previews

Broken Sword 2

The Smoking Mirror

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura*
- **COMPAÑIA:** *Revolution Software*
- **DISTRIBUYE:** *Virgin Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:** *Completa: Diciembre 1997*



Broken Sword: Secret of the Templair, también conocida como Circle of Blood, fue sin duda una de las mejores aventuras del año pasado. Los escenarios tan detallados, las fluídas animaciones de los personajes y el sólido argumento en que se combinaban historia, mitología y buen sentido del humor, fueron los ingredientes de este juego tan solicitado en nuestro país. Como muchos de nosotros esperábamos, se viene la continuación, que se llamará Broken Sword: The Smoking Mirror, con una historia que promete seguir la línea de calidad del episodio anterior y una interface totalmente renovada.

George y Nico deberán recorrer diferentes ciudades como París, Marselles, Quaramonte (supuesta ciudad sudamericana en el juego) y el Caribe en busca de ciertos artefactos que servirán para evitar la llegada de Tezcatilipoca, dios Maya vengador, quien traerá el Apocalípsis según las tradiciones.

Los escenarios de fondos estarán formados por varias capas, consiguiendo mejor efecto de profundidad. Otro punto interesante es la mayor participación de Nico en la historia. Ahora no sólo emprenderá la aventura junto a George, sino que también en algún momento del juego se podrá controlarla.

El equipo de diseño detalló la atención especial que se le puso a cada una de las situaciones a resolver en la aventura, descartando el uso del sistema de probar todos los objetos en todos los lugares, ya que muchas combinaciones pueden ser peligrosas para quienes no piensen...

Teniendo en cuenta todas estas mejoras, y con referencias de la primera parte, podemos adelantar que Smoking Mirror será un juego bastante recomendable, y una suerte para estos tiempos en los que las aventuras gráficas brillan por su ausencia.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura*
- **COMPAÑIA:** *LucasArts*
- **DISTRIBUYE:** *LucasArts*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: Ya está disponible.
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.lucasarts.com

The Curse of Monkey Island

La maldición de Monkey Island promete hechizarnos frente a las computadoras una vez más

¡Guybrush roba un anillo de un tesoro de Le Chuck, se lo regala a la gobernadora y ésta se convierte en oro sólido!

***A** pesar de que varias compañías de software lo intentaron y muchos de sus productos fueron bastante buenos, la realidad es que nunca se aproximaron a la calidad de aventuras gráficas a las que LucasArts nos tiene acostumbrados.*

Quienes disfrutamos cada uno de los éxitos que esta empresa nos ha ofrecido, sabemos que representan horas y horas de diversión. Es así que después de 5 años de espera, el anuncio del futuro lanzamiento de la tercera parte de la historia del aspirante a pirata, conocido como Guybrush Threepwood, tal vez sea una de las noticias que más ha revolucionado el mundo de los juegos para PC.

¿Pero qué nos ofrecen esta vez? Las aventuras gráficas fueron evolucionando en todos sus aspectos, y desde que el CD se convirtió en el estándar como soporte de información, la posibilidad de incorporar videos, animaciones y voces incrementó notablemente la calidad de las mismas.

Teniendo en cuenta que los argumentos de los dos juegos anteriores sean probablemente los mejores, o al menos los más divertidos entre todas las aventuras gráficas, podríamos adelantar que LucasArts tiene todas las cartas en la mano para concebir una pieza maestra.

Un poco de historia...

Para los que poco saben del asunto, todo comenzó en 1990, cuando Ron Gilbert, inspirándose en una atracción mecánica del parque de diversiones de Disney llamada "Pirates of the Caribbean" crea "The secret of Monkey Island", aventura gráfica que cuenta con una interface de juego bastante similar a la de sus antecesores "Maniac Mansion" y "Zack Mc Cracken". Ambientada en una isla del caribe, la aventura está protagonizada por Guybrush Threepwood, quien además de probar que puede ser un gran pirata, deberá enfrentar al malvado fantasma llamado LeChuck y salvar a la bella gobernadora Elaine Marley.

Dos años después, llega la secuela, conocida como Monkey Island2: LeChuck's Revenge, en la cual volvíamos a encarnar al simpático Guybrush, quien luego de haber derrotado a LeChuck, se retiró a la isla de Scabb a la búsqueda del Big Whoop. Si bien eran notables todas las mejoras en cuanto a gráficos y diseño, lo sensacional continuaba siendo el argumento y su excelente humor. Luego Ron Gilbert, responsable del diseño de ambos juegos, partió de LucasArts para fundar su propia compañía de software, Humoungous Entertainment (dedicada especialmente al desarrollo de programas para chicos, de los cuales se destaca la saga de Putt Putt) dejando en suspenso hasta el momento la posibilidad de una continuación.

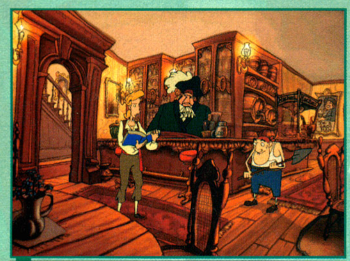
Los preparativos

Tras descartar centenares de argumentos enviados por fanáticos de la saga, que no se resignaban a que Guybrush y compañía desaparecieran de la escena del software, Jonathan Ackley y Larry Ahern, expertos en desarrollar aventuras gráficas, decidieron continuar con la labor de Gilbert. Ellos serían los encargados de llevar adelante esta tercera parte.

En Monkey Island 2, concluía la historia de manera algo bizarra, con Guybrush y LeChuck en un parque de diversiones, quienes eran llamados por sus padres, haciéndonos suponer que ambos eran hermanos y que los hechos acontecidos eran tan sólo un mal sueño. Para esta nueva versión se ha creado un argumento que se relacione con lo sucedido anteriormente, sin descartar absolutamente nada, ya que obviamente los fanáticos de las dos primeras entregas jamás perdonarían que algo de lo narrado no fuera cierto. Para esto, la historia comienza en un punto confuso donde Guybrush se encuentra en el medio del mar, y con un autito chocador como bote nave-



Esta va a ser la primera vez que oiremos en la saga de Monkey Island las voces de Guybrush y Le Chuck.



Gracias a la nueva interface y la forma en que están hechas las animaciones, los personajes son 3 veces más grandes...

gando a la deriva, escribiendo su diario de abordo. Por el momento no sabemos que es lo que ha pasado en el final del juego anterior, pero durante el transcurso del mismo, comenzará a develarse, poco a poco, lo que ha sucedido en realidad, con la garantía que en el final todo quedará claro.

Los personajes se han vuelto a diseñar, sólo que esta vez su aspecto será algo diferente a como los recordábamos. Para esto, el equipo tuvo que crear una nueva imagen de cada uno de los mismos. Al comenzar el juego comenzaremos a sorprendernos con las impresionantes animaciones, pero lo mejor de todo es cuando empieza la parte operable. Guybrush es al menos tres veces más grande que la última vez que lo habíamos visto en acción, y esta vez dotado de unas animaciones increíbles.

Los escenarios también han sido bastante mejorados, no sólo por el hecho de utilizar el modo gráfico de alta resolución, sino por la excelente calidad y buen gusto puesto en los mismos. Ahern comentó que el sistema que utilizó para crear los dibujos fue basándose en imágenes hechas en papel y lápiz, y luego escaneadas y coloreadas con Photoshop, dándole el aspecto de acuarelas.



La interface de Monkey Island 3, aunque bastante similar a la del Full Throttle, es la más dinámica actualmente.

Durante la producción insistía que: *"Si la gente piensa que parecen dibujos hechos por Disney, habremos fracasado".*

Otro punto importante fue tener en cuenta todo lo referente al dise-ño de las voces de los personajes. En juegos anteriores de la misma empresa como The Dig, The Day of the Tentacle, Indiana Jones and the fate of the Atlantis o Sam & Max entre otros, se utilizaron actores para doblar los textos de los personajes, pero The Curse of the Monkey Island será el primero de la saga en contar con esta opción. *"Nadie había escuchado anteriormente a Guybrush hablar, cada uno de nosotros lo habíamos imaginado a nuestra manera"* dice Jonathan Ackley. Por eso mismo su voz, la de LeChuck y la de la gobernadora Marley, han sido realizadas por completos desconocidos. No es el caso de algunos otros personajes secundarios, en donde podremos reconocer las voces de Wilbur (la voz del caballo de la serie Mr. Ed. en su versión original), o de Gary Coleman (Arnold, en la serie televisiva "blanco y negro").

La interface

En el transcurso de la historia de las aventuras gráficas de LucasArts, pudimos observar como evolucionaron los sistemas de control de sus juegos. Desde 1992 son desarrollados bajo SCUMM (motor de todos los juegos mencionados en esta nota). Estos necesitaban que los jugadores seleccionaran entre una lista de verbos, que luego podían combinarse con cada uno de los objetos del inventario o con algún elemento del escenario en el que nuestro personaje se encontraba. Esto acarreaba la desventaja que ocupaba una cuarta parte de la pantalla, espacio que podía ser aprovechado mejor visualmente. La interface de Monkey Island 3, aunque bastante similar a la del juego Full Throttle, es la más dinámica actualmente. Al mantener pulsado el botón izquierdo del mouse, aparecerá una moneda de oro con una calavera pirata, a medida que desplacemos el cursor por la misma irán sugiriendo mediante alteraciones en los dibujos, cada una de las acciones básicas a realizar, como examinar, hablar y usar. Además de éstas se nos proponen algunas nuevas como morder, chupar y probar.

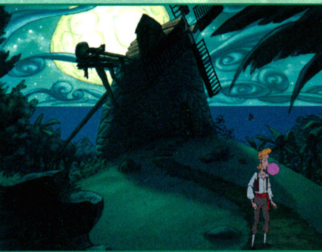
El inventario se guarda fuera de la pantalla en un cofre pirata, al que se puede acceder en cualquier momento usando el botón derecho del mouse.

El principal objetivo en el diseño de esta interface fue solucionar los problemas de espacio en la pantalla, para así aprovechar las nuevas tecnologías de gráficos y poder disfrutar de un entorno más real con un nivel de detalle superior.

El argumento

Hablemos un poco del argumento, ¿Qué es lo que sucede esta vez?

Guybrush, tras robar un anillo de un tesoro perteneciente a LeChuck, se lo regala a



Todos los fondos están dibujados a mano y luego escaneados y retocados en la PC, dándoles aspecto de "acuarelados".

la gobernadora Marley como prueba de amor, ignorando el maleficio que éste encierra, el que consiste en convertir en oro a quien se lo ponga, por lo cual Elaine se transforma en una maciza estatua, y teniendo en cuenta los cientos de Piratas que habitan la isla, poco tarda en ser robada. A partir de este momento es la responsabilidad de Guybrush, salvar a su amada y de paso arremeter de nuevo contra su enemigo LeChuck, quien esta vez luce bastante más aterrador a como lo vimos anteriormente.

El juego

La acción se desarrolla en 80 o 90 pantallas diferentes, la mayor parte de las mismas se encuentran repartidas entre dos islas principales (similar al M.I.2). Aunque según Ackley esta tercera parte es mucho más larga y menos lineal... aunque nos trabemos, siempre habrá algo nuevo para explo-


En esta escena deberemos disparar el cañon para destruir la flota de Le Chuck e impedir la invasión al fuerte.

rar... Con esto quiere decir que tal vez es menos probable que suceda lo que en juegos anteriores, de aburrirnos al darnos cuenta de que lo hemos intentado todo y desistir a seguir jugando la aventura. Los escenarios son más interactivos y llenos de posibilidades. Al diseñarlos, una de las pautas que tuvieron en cuenta es reconocer que a todos los jugadores nos molesta bastante lo que podría llamarse el síndrome de encontrar los objetos pequeños, es decir quedarnos trabados por el sólo hecho de no encontrar un minúsculo objeto que apenas se ve en la pantalla. En Monkey Island 3 los objetos son fáciles de hallar, el asunto está en como y donde usarlos...

Se han incluído también algunas partes de acción, de nivel de dificultad configurable, según los gustos de cada usuario, en una de las cuales, por ejemplo, valiéndonos de un cañón, deberemos desbaratar a toda la flota de piratas esqueletos que bajo las órdenes de Le Chuck, pretenden arribar y destruir el fuerte de la gobernadora para capturarla.

Con la ansiedad que los jugadores de las primeras dos entregas esperan esta tercera parte y por lo que pudimos vislumbrar, tanto en las fotos como en la demo jugable de esta tercera parte, LucasArts tiene entre manos lo que seguramente será un éxito de críticas y de ventas.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Ingenio*
- **COMPAÑIA:** *Team 17*
- **DISTRIBUYE:** *Microprose*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: Ya está disponible. Completa: Diciembre 1997*
- **INFORMACION EN INTERNET:** *www.worms2.com*

Worms 2

Los gusanos de Team 17 regresan más belicosos que nunca

Team 17 es una compañía británica que cosecho un éxito inmediato con su programa Worms. En Europa fue un suceso tan grande que ni los discos de datos lanzados tras el original lograron satisfacer el apetito de jugar de los fanáticos. Tras una larga espera, diseñadores y programadores están dando los toques finales a lo que se prevee será un suceso tan grande como el primero.

Worms 2 utilizará más de 8.000 cuadros de animación, consiguiendo en esta ocasión darle al programa un aspecto más de dibujo animado.

Ahora, los que no han tenido la oportunidad de jugar su versión original, se estarán preguntando ¿Qué es lo que tiene este singular arcade? Bueno, es simplemente un juego de estrategia por turnos, donde hasta 8 jugadores pueden participar simultáneamente. Comandando a un pelotón de gusanos, en campos de batalla generados aleatoriamente al comienzo de cada nivel por la computadora, deberás destruir a todos tus enemigos haciendo uso y abuso de un devastador armamento.

Cada turno está limitado por una determinada cantidad de segundos en los cuales deberás mover a los gusanos, recolectar los objetos de utilidad que se encuentren en las inmediaciones y atacar a tus enemigos, hasta que sólo queden sobrevivientes de un bando en particular. Si un partido se prolonga por más de 30 minutos, un empate es declarado entre todos equipos supervivientes.

Cada pelotón cuenta con una determinada cantidad de armas, munición y herramientas con las que podés eliminar al enemigo en la manera que creas oportuna para ganar cada escenario. Las mismas son totalmente configurables por cada jugador según sus preferencias, antes del comienzo de cada combate.

Una de las opciones más interesantes es la de poder jugar contra otros oponentes humanos. Los partidos pueden ser desarrollados a través de Internet, red local, módem, y varios jugadores pueden participar en una misma computadora con un máximo de ocho jugadores según el sistema utilizado. Al igual que en el anterior, es posible editar los nombres, sonidos y voces de los miembros de tu equipo. En esta ocasión, además podrás crear un logo que identifique a tu pelotón y tendrás la posibilidad de editar el armamento y crear el más eficaz para cada tipo de terreno e intercambiarlo con usuarios de todo el mundo.



Worms 2 utilizará más de 8000 cuadros de animación, para darle al programa un aspecto más de dibujo animado.

Por lo que la demo del juego deja vislumbrar, aún con los escasos cambios implementados hasta el momento, el retoque gráfico y de animación, más el agregado de nuevas armas, Worms 2, con su adictivo modo Multiplayer, será un éxito seguro. Al menos entre los fanáticos de la primera parte, los que no son pocos. En el fondo nosotros sabemos que más adictos de este simpático arcade se sumarán al ejército de los gusanos con esta nueva entrega.

Tomb Raider 2

Lara Croft regresa a nuestras vidas ...Las cuales nunca volverán a ser las mismas...

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Core Design*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.tombraider.com

Tomando por sorpresa a millones de usuarios con la aparición de Tomb Raider a finales del 96 y generando un nuevo estilo, el de la mezcla de exploración y acción en 3D (¡Por fin un juego que no era lisa y llanamente un clon del Doom!), Core Design está concentrada en ultimar los detalles para la salida de su segunda parte.

Lara Croft se ha convertido en una leyenda, y no solamente en el campo de los juegos. Ella ha sido la protagonista exclusiva de la primera parte e infinidad de tapas de revistas en todo el mundo, llegando al punto de intervenir en el Pop Mart tour que U2 está realizando este año, haciendo una aparición en el video wall que el grupo tiene montado en el escenario, donde en una secuencia espectacular rescata a Bono a bordo de su moto.

La presión sobre Core fue abrumadora. Luego de vender más de 2 millones de copias en sus versiones PC, Playstation y Saturn, los usuarios clamaron por un disco de datos, pero tras prometer la expansión, Unfinished Business (negocios no terminados), la cual contenía dos extensos niveles para jugadores expertos, desecharon el proyecto (por cuestiones de falta de calidad y de tiempo) para dedicarse de lleno a terminar Tomb Raider 2: Starring Lara Croft, el que podremos disfrutar a partir de Noviembre.

El objetivo y los enemigos

El objetivo de esta nueva aventura es un ancestral artefacto chino llamado, "The Dagger Of Xian", el que según cuenta la leyenda posee el poder de dar, a quien se la clave en su corazón, el poder de un dragón. El dueño original de la misma era el legendario emperador Chino Qin Shihuang, al menos hasta hace unos años, cuando una secta de monjes tibetanos robó y escondió la daga en un lugar secreto en la gran muralla china, donde comenzamos nuestra aventura para tratar de recuperarla.

Mientras recorremos los laberínticos pasajes de la muralla, nos enfrentaremos con los enmascarados fanáticos del "Fiama Nera", un culto que adora los poderes mágicos de la daga. En un punto de nuestro recorrido nos toparemos con una puerta y un extraño código de imposible traducción, que nos impide a nosotros y a los miembros del culto poder capturar la Daga. El código para abrir la misma está supuestamente en la mansión de un mago llamado Gianni Bartolli, coleccionista desde hace años de todos los artefactos relacionados con el emperador chino. Nos dirigimos entonces a su mansión, sita en Venecia, en la que esperamos encontrar pistas para poder abrir el mecanismo que celosamente resguarda a la daga de curiosos aventureros y sectas diabólicas.

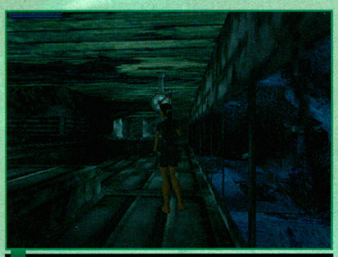
Los entornos

Pero en medio de estos escenarios, en vez de pistas, lo que vamos a encontrar son enemigos a granel, entre los que se cuentan, ratas, fanáticos del "Fiama Nera", perros guardianes y cientos de trampas estratégicamente colocadas por el hijo del ya fallecido mago y ahora buscador también de la Daga.


Una de las nuevas acciones que podremos realizar con Lara es escalar paredes.

Lejos de cambiar radicalmente el motor del juego, el que evidentemente fue del agrado de los usuarios en todo el mundo, los diseñadores optaron en esta segunda parte por implementar el uso de nuevos movimientos, como trepar superficies o balancearse en cuerdas, atravesar ventanales de manera más que violenta y el empleo de armas y nuevos objetos, entre los que encontramos un arpón, para utilizar como defensa mientras nos encontremos en el agua, cosa imposible de realizar en la primera parte. Como novedad principal parte de la aventura se desarrolla en exte-


La iluminación en tiempo real ha permitido a los programadores crear atmósferas aún más escalofriantes.



En las profundidades del océano Lara podrá defenderse mediante el uso de un arpón.

riores, (en Tomb Raider todos los niveles eran subterráneos) como Venecia y el Tíbet e inclusive una excursión submarina para explorar un barco hundido hace ya muchos años, y ahora tumba eterna del Mago Bartolli. Lara vestirá en este nivel un traje

El gran enigma a develar es: ¿Cómo recuperar la llave, con la presencia de tiburones famélicos?

de buzo, perfectamente ajustado a sus delicadas curvas, para luchar contra tiburones, buzos y anguilas. Una vez en el interior del barco, deberemos usar toda nuestra agilidad, ya que éste encalló en el fondo con el suelo invertido. Como si esto no fuera suficiente, las profundidades del océano son muy oscuras debiendo usar constantemente bengalas para alumbrar el camino, lo que trae uno de los cambios más significativos



La cantidad de enemigos humanos a combatir es mayor que en la primera parte.

en el motor del juego, la iluminación. Mientras que en la primera entrega ésta era simulada según las circunstancias, ahora se realiza en tiempo real, dándole un aspecto más realista y si nos quedamos sin bengalas, tenebroso.

Nuestro próximo destino será el Tíbet, donde deberemos escalar sus resbaladizas y empinadas montañas, para llegar hasta el monasterio, patrullado por miembros del culto y en el que debemos infiltrarnos para poder acceder a sus catacumbas. Finalmente tendremos que regresar a China, para así tratar de conseguir la daga.

Como en su primera parte, cada capítulo comienza con una animación que nos ubica en la historia de la protagonista, pero en adición, ahora se agregan pequeños clips en medio de los niveles, como cuando nos enfrentamos a enemigos importantes o personajes que incurran en el progreso del argumento, pero no esperés que ninguno de estos se unan a Lara, a ella le gusta trabajar sola.

Si no surge ningún contratiempo, Tomb Raider 2 llegará a nuestras computadoras hacia fin de año y por lo que hemos podido ver hasta el momento, destronará sin ninguna duda a su predecesor. Aunque lejos de ser ésta la última aventura de Lara, es más bien el comienzo, ya que están planificando el lanzamiento de discos de datos, ediciones especiales y nuevos juegos hasta que Lara deje de ser popular y redituable, lo que parece estar muy lejos por el momento...

Multi Lara y la cirugía plástica

Desde la aparición de Tomb Raider, jugadores de todo el mundo han atacado con cartas y correo electrónico las oficinas de Core Design, esperando que la secuela pudiera incluir la opción de Multiplayer. Según Gavin Rummery, líder del proyecto, esto es poco probable. "Un montón de personas lo han mencionado, y somos concientes de que la idea de Multiplayer es realmente atractiva, especialmente con el auge de Internet. Pero lamentablemente Tomb Raider es un concepto que fue ideado para un sólo jugador. No hemos oído ninguna buena idea de como el modo Multiplayer podría funcionar. Es más, hemos colocado un aviso en Internet invitando a los fans de Lara para que nos envíen sugerencias". "Además, no debemos olvidar el sistema de puntería automática que posee el juego, con lo cual el combate se convertiría en una experiencia bastante extraña."

Otro factor importante que dificulta la realización de la idea, es los cientos de cuadros de animación de la protagonista. "Imaginarse ver doce o quince Laras animadas al mismo tiempo sería ridículo", agrega Gavy.

Según lo visto en la beta de la continuación de la saga, los cientos de cuadros mencionados anteriormente se han duplicado. En el primer Tomb Raider, nuestra heroína se veía algo cuadrada. La gente de Core sabe que tienen en sus manos algo más que un simple personaje. Después de todo, Lara se ha convertido en un sex simbol internacional y tapa de infinidad de revistas.

Acorde a los tiempos que corren han elevado el número de polígonos y remapeado las texturas. El resultado es una Lara más detallada, redondeada y con un nuevo vestuario: En el transcurso de la historia habrá por lo menos tres cambios de ropa. La veremos con su clásico atuendo, y en adición vestirá un traje de neoprene para los escenarios acuáticos y una chaqueta de cuero para el frío clima del Tibet.

Tomb Raider 1

Tomb Raider 2



El Regreso del Jedi

Jedi Knight: Dark Forces II, uno de los juegos más esperados por los usuarios de todo el mundo, finalmente fue lanzado al mercado. Luego de esperar dos años y tras el súper éxito de ventas y críticas que generó su primera parte, no es de extrañar la ansiedad que rodeó al proyecto durante todo su desarrollo. XTREME PC te presenta en exclusiva esta nota con todos los detalles sobre uno de los juegos imperdibles de 1997.

Para empezar Jedi Knight deja entrever, tras jugar un par de misiones, que realmente valió la pena cada minuto de su angustiosa espera. Aunque con un motor un poco antiguo comparado al que poseen los juegos que se vienen (Quake 2, Unreal o Prey), pero en definitiva defendiéndose bastante bien contra los embates de la nueva tecnología (posee un modo opcional de aceleración para una gran parte de tarjetas compatibles con D3D) y el universo de Star Wars, que le agrega ese toque emotivo y argumental que todo fanático de la saga (o sea casi todo el mundo) encuentra imposible de resistir.



Algunos de los ocasionales enemigos que te encontrarás en el tercer nivel.

El argumento parte exactamente de donde culminó su antecesor, Dark Forces. Continúa la historia de Kyle Katarn, un mercenario que trabajó por encargo de la rebelión, desbaratando el plan concebido por Darth Vader; construir un nuevo tipo de StormTrooper y de esta forma eliminar a la resistencia para siempre.

En esta continuación, un malvado Jedi del lado oscuro de la fuerza, Jarec, asesina al padre de Kyle, Morgan Katarn, tras intentar inútilmente extraer la información exacta sobre la locación del mítico valle Jedi.

Jarec tiene intenciones de descubrir la ubicación secreta del mismo, tierra sagrada donde éstos son enterrados, y fuente de la "Fuerza" de cientos de caballeros, cuya posesión y control acrecentaría sin dudas su ya, de por sí, inmenso poder.

Jerec, a pesar de no poder conseguir información alguna del padre de Kyle, refuerza sus estrategias para cumplir sus maléficos planes. Interpretando nuevamente a Kyle, deberás vengar la muerte de tu padre eliminando a Jarec.

Mientras perseguimos nuestro objetivo, nos enfrentaremos a decisiones muy importantes que tomar. Tan importantes - de hecho - que determinarán nuestro destino.

Como verás, Jedi Knight es el primer juego de Star Wars que incluye los dos lados de la "Fuerza", establecidas por las acciones del jugador, que afectarán el lado al que nos inclinaremos. Estos hechos alterarán las motivaciones de Kyle Katarn, quien protegerá al Valle de los Jedi del diabólico Jarec si sigue del lado claro, o tratará de asegurarse los poderes del valle para sí mismo, si opta por el lado oscuro.

Las armas

Comenzás equipado con un Blaster, tal como en la primera parte, a las que eventualmente irás adicionando viejos conocidos, como el rifle de los Stormtrooper, la Bowcaster y el sable laser (Light Saber) entre otras desconocidas, por ejemplo, Thermal Detonator, Rail Detonator o Concussion Rifle, cuyos proyectiles explotan en forma expansiva. Ciertos enemigos dejan sus armas al morir y otras las encontrarás mientras recorrés los laberínticos pasajes del juego.

Para contrarrestar este poder de fuego necesitarás algún tipo de protección. Además del Blaster, el único objeto con el que Kyle está equipado en el principio del juego es el campo de luz (Field Light) que te ayuda a iluminar algunos pasillos especialmente oscuros. Pero no tardarás en dar con objetos como Shield Units (para recuperar escudo), Bacta Tanks (restauran parte de la energía) o munición para las armas.



En el primer nivel deberemos sortear obstáculos como estos dos Gamorreanos poco amistosos.



El detalle con que están recreados los Stormtroopers es asombroso.

Para citar a un famoso jedi "hay otras alternativas para pelear". Como evidencia de este hecho, el aliado más poderoso de Kyle durante el juego será la "Fuerza". Al final de cada nivel completado, irás obteniendo Force Power Stars, otorgadas como recompensa por la experiencia ganada en el transcurso del mismo. Esas pueden ser designadas a incrementar cada uno de los poderes de la Fuerza en una pantalla destinada a esta tarea. A mayor cantidad de estrellas distribuídas a un poder especifico de la Fuerza, la implementación del mismo en el próximo nivel tendrá efectos aún más devastadores.



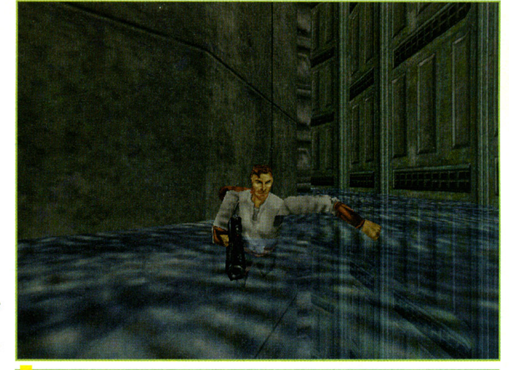
Una de las fuerzas oscuras que podremos utilizar durante el juego: Lighting Bolts.

En adición a los cuatro poderes básicos en común a las dos "Fuerzas", Speed, Jump, Pull y Seeing, existen cuatro exclusivos para cada una.

Los correspondientes al lado Claro son: Healing, Absorption, Blinding y Persuation. Mientras que las del lado oscuro incluyen: Force Throw, The Grip, Lighting Bolts y Destruction. Si fuiste

espectador de las películas (y si no, te recomendamos que lo hagas) podrás determinar fácilmente las consecuencias del uso de cada uno sobre el adversario.

En cualquier momento del juego, podés invocar la pantalla de objetivos a cumplir, la misma específica cada misión que debemos realizar para completar el nivel, así como el número descubierto de habitaciones secretas sobre el total. Este es el obstáculo más difícil de superar en Jedi Knight, ya que, no sólo es conveniente, sino necesario encontrar la mayor cantidad de ellos, donde además de objetos, munición y armas, si descubrís el 100% de los mismos, en el final del nivel serás recompensado con más Estrellas de Fuerza Jedi para distribuir.



Comenzamos equipados con un Blaster, para eventualmente ir agregando a nuestro arsenal armas como el rifle de los Stormtroopers, o la Bowcaster.

Si no tenés el tiempo y la paciencia necesaria para terminar el juego en modo campaña, podés optar por una de las opciones sin duda más interesante de Jedi Knight, el modo Multiplayer.

Fue concebido para ser utilizado por todo tipo de conexiones de Red Local, módem, Internet o serial, todos estos accesibles por medio del DirectPlay de DirectX 5.0 para Windows 95, pudiéndose llevar a cabo dos diferentes estilos de juego.

• Capturar la bandera:

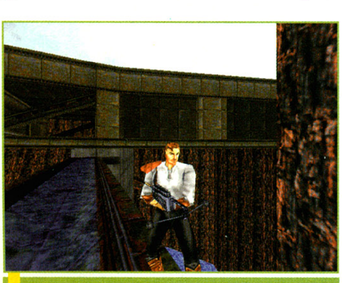
Tres niveles exclusivamente diseñados, implican a diferentes grupos de jugadores intentando tomar la bandera de la base adversaria, para acto seguido trasladarla a la propia, todo esto mientras los adversarios intentan hacer lo mismo con la nuestra.

• Entrenamiento Jedi:

Consta de seis niveles de entrenamiento Jedi (léase Deathmatch) donde en medio de un festival pirotécnico, se utilizan todas las armas disponibles en el juego para eliminar a los oponentes.

Los gráficos

Aunque los gráficos de Jedi Knight en un sistema sin aceleración 3D no son todo lo detallado que sería de esperar, en un juego de LucasArts, no defraudan en absoluto. Los efectos de iluminación son, sin lugar a dudas, los mejores de cualquier arcade 3D realizado hasta el momento (9 de Octubre, fecha de su lanzamiento) y en general el nivel de detalle es asombroso. Siendo dos de los puntos clave, la caracterización de los enemigos y el excelente efecto conseguido con el agua transparente, con la máxima perfección lograda en los personajes, al verlos desenvolverse bajo la misma. Si permanecés estático un tiempo, la cámara se retrae para empezar a rodear tu personaje desde una vista exterior. Hay una extensa documentación en como configurar los modos gráficos tanto en el manual como en un archivo con información adicional de último momento en Word, que el juego incluye en el primer CD de Jedi Knight.



Si permanecés estático un tiempo, la cámara se retrae para rodear a Kyle desde el exterior.

Dark Forces II posee una de las introducciones más espectaculares de todos los tiempos en la cual, gracias a un formato de compresión de video de LucasArts, todos los protagonistas aparecen sin pixelación alguna.

La interface

Parece que LucasArts planificó extensamente la configuración del juego. La instalación es rápida y sencilla, el control por medio del teclado es enteramente designado por el jugador, además de poder optar por las configuraciones preestablecidas de una gran cantidad de Joysticks. Presionando la tecla ESC podemos acceder en todo momento al menú general de configuración, donde podremos modificar absolutamente todos los aspectos con relación a video, sonido, niveles de dificultad y la posibilidad de grabar o cargar niveles en curso.



Contamos con tres niveles de dificultad, pero aún en el más fácil es extremadamente difícil.

La jugabilidad

La Jugabilidad, sin duda el elemento más importante para la perdurabilidad de un juego en nuestros discos rígidos, es magnífica. Con un nivel de inmersión poco común, (la atmósfera de las películas se respira en cada lugar) empezamos a desenvolvernos por los niveles tras aprender unos pocos movimientos, pero a medida que avanzamos y las posibilidades se multipliquen, se requerirá el empleo de maniobras más complejas para sortear los obstáculos.

Debido a la gran cantidad de teclas designadas para tal variedad de acciones como saltar, agacharte, disparar (de dos



La atmósfera de las películas se respira en cada lugar, a medida que avanzamos por los complejos niveles del juego.

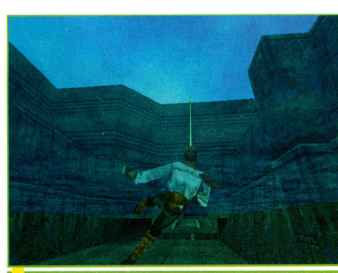
formas diferentes) y hablar, será necesario dedicarle un tiempo a la correcta memorización de las mismas.

Hay dos puntos en la Jugabilidad de Jedi Knight que lo hace especial. La inclusión de la "Fuerza", muchas inspiradas en la primera parte de la trilogía y la posibilidad de (por primera vez en la historia de LucasArts) usar el sable laser (LightSaber), el arma que por sí sola identifica a la saga de George Lucas.

El sonido

Los sonidos brindan una experiencia auditiva asombrosa, donde los efectos sonoros se corresponden con las acciones que acontecen ante nuestros ojos. Los pasos de nuestro personaje y los del enemigo son recreados con eficiencia, dependiendo de la superficie que estén transitando.

Las armas al ser disparadas, ofrecen los mejores sonidos de todos los juegos del estilo y el del LightSaber, seguramente tomado de las películas con una calidad asombrosa. El usuario puede seleccionar el número de canales digitales a emplear por el programa, entre 8, 16 y 24 simultáneos. Esto permite balancear la calidad del sonido con el sistema que cada uno posea para cubrir sus satisfacciones personales.



Gracias al agua transparente veremos a Kyle moverse bajo la misma.

La música

Lo primero que notamos, es que los tracks utilizados son una selección de los que conforman las bandas sonoras de la trilogía.

La calidad emotiva que producen cada uno de estas composiciones, influye directamente sobre nuestro accionar en el juego. Por ejemplo, tras entrar a una base desconocida, comienza a sonar la marcha del imperio, alertándonos del ingreso a territorio hostil, crispando los nervios del jugador más templado.

Si hubiera que asignarle una calificación a Jedi Knight sólo por su calidad musical, sin duda sería de 99,9%.

La inteligencia artificial

Contamos para elegir con tres niveles de dificultad. Pero aún en el más fácil de todos, Jedi Knight es realmente difícil. La diferencia principal al seleccionar el nivel más fácil es que la cantidad de enemigos a eliminar es ligeramente inferior, lo que le da al novato la oportunidad de explorar un poco el nivel antes de ser volado en pedazos.

Es particularmente complicado descubrir las áreas secretas de los niveles.

Como adición a todas estas dificultades, cuando Kyle muere, somos obligados a comenzar el nivel desde el principio. En otras palabras... ¡grabá el juego bastante seguido!.

Tiempo de definiciones

Jedi Knight se vuelve desde el primer instante un clásico, donde una historia atrapante, la posibilidad de utilizar la "Fuerza" y las armas en general se conforman para generar una experiencia atrapante. La posibilidad de despedazar a los enemigos con el LightSaber, es el sueño secreto de todo amante de la saga. Jedi Knight posee además multitud de opciones para configurarlo a completo deseo del jugador.

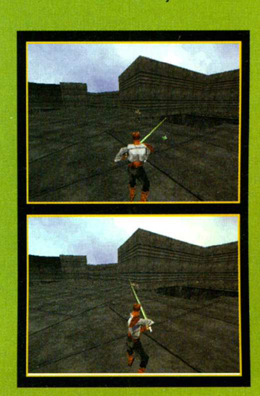
Sólo resta hacer una sugerencia. Si les interesa aunque sea un ápice la saga de George Lucas o los arcades en 3D, van a querer sin duda recorrer la aventura junto a Kyle. O como otro gran Jedi dijo alguna vez, "es inútil resistir, hijo mío".

El Sable Láser

No sólo un arma, sino una importante defensa

El sable láser, además de ser una de las armas más poderosas y atractivas del Jedi Knight, nos permite esquivar ataques de armas de poco calibre pero muy nocivas para nuestra salud en grandes cantidades, como los Rifles Blaster.

La defensa se realiza en forma automática, si estamos mirando a nuestro atacante. En una misión deberemos atacar varios AT-AT, y si no disponemos de una Rail Gun o el Concussion Rifle, el sable laser será una inapreciable ayuda, mientras que en otras servirá como única arma frente a otros caballeros Jedi, que deberemos derrotar para poder seguir adelante con nuestro objetivo.



reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el Premio Xtreme. ¿Qué es el Premio Xtreme? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, ya dentro de los clásicos de la PC.



Total Annihilation



EF2000 v2.0

PAGINA

ESTRATEGICOS 29

Dark Colony

Conquest Earth

Total Annihilation

ACCION / ARCADES 36

Shadow Warrior

Shadows of the Empire

Mageslayer

AVENTURAS 41

Resident Evil

DEPORTES 43

Worldwide Soccer

SIMULADORES 44

EF2000 v2.0

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Compañía / Distribuidor: *SSI*
Internet: *www.ssi.com*
Requerimientos Mínimos: *Windows 95, Pentium 90, 16 MB Ram, 20 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Gráficos SVGA.*

PROMEDIO **81%**

Dark Colony



Un nuevo intento de SSI para ponerse a la altura de los grandes clásicos del género

En 1989, con la aparición del juego de Westwood llamado Dune II, nace un nuevo estilo que más tarde cautivaría a millones de jugadores en el mundo entero. Se trata de lo que hoy llamamos estrategia en tiempo real, y los productos pertenecientes a este género se caracterizan por ser altamente adictivos.

Command & Conquer y Red Alert son indiscutiblemente los mejores en la actualidad, compitiendo con la serie Warcraft de Blizzard.

Debido al gran éxito de ventas, varias empresas intentaron imponer en el mercado productos similares a estos últimos, algunos bastante pasables como KKND pero en su mayoría fracasos absolutos.

SSI nos da una muestra de su trabajo, presentando Dark Colony y por lo que parece tiene bastante para competir, veamos que es lo que ofrece...

La historia

Corre el año 2137. A causa del descubrimiento de una nueva sustancia en el planeta Marte, conocida como PETRA 7, se planifica la colonización y explotación del planeta rojo. El mismo se presenta en forma de gas y se caracteriza por ser el más poderoso de todos los combustibles. Con tan sólo unos pocos tanques se puede abastecer de energía a ciudades enteras. Se planea implementarlo para acelerar el crecimiento de los cultivos y de esta manera generar más alimentos para todos los continentes.



A las unidades podemos definirles zonas de patrullaje, pudiendo cubrir zonas más amplias con menor cantidad de tropas.

Durante las próximas décadas se crearon numerosas fábricas de oxígeno, se hicieron arreglos en los suelos y hasta se liberaron una variedad de insectos terrestres para comprobar la posibilidad de vida en Marte.

Al poco tiempo de establecerse las primeras colonias, los mineros comenzaron a experimentar los primeros problemas. Accidentes, mal funcionamiento de los equipos, desapariciones del personal, nada parecía tener sentido, hasta que comenzaron las primeras apariciones. Durante las excavaciones se descubrieron artefactos y ruinas de origen desconocido; súbitamente extrañas criaturas emergen de la oscuridad destruyendo las colonias y desapareciendo sin dejar rastros. No hay dudas, no estamos solos en el planeta, una poderosa raza extraterrestre, los "Grays" (por su aspecto grisáceo) están dispuestos a realizar todo lo que esté a su alcance para evitar nuestra presencia en Marte. Será cuestión de conocer mejor al enemigo...



Los efectos de luces en tiempo real y los efectos de sonido crean una excelente ambientacion de la historia narrada.

Los Taar

Los Taar, nombre con el que los alienígenas se proclaman, no pertenecen a Marte, son en realidad una especie proveniente de otra galaxia en busca de un nuevo hogar.

Su planeta fue diezmado por una plaga, que los llevó casi al punto de la extinción. Lo peor del asunto es que los Taar no están tratando de conquistar Marte, sino más bien tienen la intención de expandirse a nuestro amado hogar, la Tierra. Durante los últimos quinientos años, naves exploradoras de origen Taar han realizado experimentos en la biósfera terrestre, investigando nuestras debilidades y planificando la conquista.

El menú

Luego de la instalación, se proyecta en la pantalla una introducción bastante atractiva y de muy buen gusto, como para que nos vayamos ambientando en la historia del juego. El menú principal nos ofrece la posibilidad de acceder a un tutorial, el que nos explica básicamente como usar la interface y

nos describe los diferentes tipos de unidades de cada uno de los bandos, pero si aún queremos información más detallada, podemos hacer uso de la enciclopedia, donde cada una de las unidades es descripta en cuanto a utilidad, ventajas y desventajas.

Es interesante jugarlo de ambos lados, los adversarios están bien balanceados, por un lado tenemos los terrestres con todo tipo de avances tecnológicos, más exactamente la corporación Pan Luma Industries (PLI), quien cuenta con soldados entrenados especialmente con armaduras electromagnéticas y rifles de ráfagas de titanio; poderosos Reapers (robots especiales de asalto), unidades cibernéticas especiales conocidas como S.A.R.G.E, y varios tipos de vehículos aéreos y terrestres con diferentes utilidades.

Del lado de los aliens, encarnarás el rol del más temido líder de los Taar, un guerrero legendario conocido en toda la galaxia, valiéndose de toda clase de avances en ingeniería genética.

La infantería está formada por soldados entrenados para combatir en tierra, además de arreglárselas muy bien en caso de ataque aéreo. Cuentan también con los demonios Sy, enemigo formidable hasta para los Reapers terrestres y por último cabe mencionar a los peligrosos Gorrem, animales nativos del planeta de los Taar, los que originalmente eran una raza dócil, fueron manipulados genéticamente para dar batalla a los S.A.R.G.E.

El juego

Mas allá de cual fuera nuestra elección, cabe destacar los gráficos, cuidadosamente detallados con asombrosos efectos de sombras y luces en tiempo real, los que en conjunto con los efectos de sonido crean una excelente ambientación de la historia narrada. Durante las explosiones podemos ver como se ilumina el campo de batalla. Si una nave terrestre desciende a dejar algunos soldados de refuerzo, podemos observar el humo que se forma al ascender nuevamente; si la nave fuera un plato volador Taar, veríamos como los alienígenas descienden lentamente a través de una luz celeste, al mejor estilo película de ciencia-ficción.

Otro punto a favor es la interface, bastante intuitiva, la que nos permite comprender el juego casi desde el primer partido, se podría decir que además de tener los comandos básicos típicos de los juegos del género, existen algunos detalles que le dan algo nuevo a Dark Colony. Por ejemplo cada grupo tiene un líder que tiene la facultad de motivar a las unidades que comanda, haciéndolos más aptos para el combate, podemos definir caminos de patrullaje simplificando las cosas, pudiendo de esta manera con menos tropas cubrir zonas más amplias. Algunas unidades como los S.A.R.G.E terrestres o los GORREM alienígenas, tienen la facultad de poder realizar ataque especiales o mejor aún, poder robar PETRA-7 al adversario.

Para finalizar, como en la mayoría de los juegos del estilo, existe la posibilidad de jugar escenarios individuales y un modo Multiplayer, accediendo al mismo a través de Internet, red local, módem o simplemente con un cable de serie.

En la enciclopedia, cada unidad es descripta en cuanto a utilidad, ventajas y desventajas.

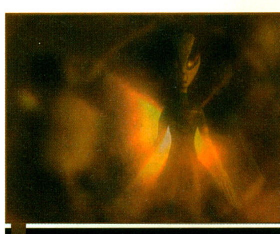
El veredicto

Todo está muy cuidado y se trata de un buen juego, pero Dark Colony por momentos resulta muy difícil de controlar. Hablando del combate en sí, muchas veces experimentamos confusión, ya que no sabemos quién ataca a quién. Las unidades en algunas ocasiones desaparecen repentinamente en la batalla, y lo más probable es que quien tenga unidades más poderosas salga victorioso, independientemente de cualquier estrategia. Tal vez hubiera sido interesante la posibilidad de poder construir más estructuras o de generar algunos tipos de unidades adicionales, ya que solamente tenemos diez de cada una, por bando.

Aquí vemos como los alienígenas descienden a través de la luz celeste, rememorando las mejores películas de ciencia-ficción.

En conclusión

Si pasamos por alto estos últimos puntos Dark Colony vale la pena ser jugado. Con su alta calidad gráfica e interesantes efectos, tiene lo necesario para brindarnos unas cuantas horas de diversión.



Esta es una imagen de los "Grays". ¿No les parece asombroso el parecido con los aliens de Roswell?

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Novedoso argumento centrado en la conquista de Marte. Un juego imperdible para los amantes del Warcraft 2.

LO QUE SI: Buenos efectos de luces y sonido. Alta calidad gráfica. Interface intuitiva. Se pueden definir zonas de patrullaje para las unidades.

LO QUE NO: Falta de estrategia en los combates, en los cuales cuenta más la cantidad de unidades que el manejo de las mismas.

81%

Conquest Earth

Eidos Interactive se une a Data Design en este nuevo intento por explotar el género del momento

Lucha por la conquista de la tierra o Júpiter al mando de fuerzas terrestres, marítimas o aereas. Vuela aliens en mil pedazos o planea un ataque sorpresa a los humanos bajo el mando de los Jovianos.



La inteligencia artificial de la máquina, mas el complicado control del juego, atentarán contra nuestra salud mental.

La historia

La historia en la que se basa este juego es una de las más ocurrentes que hemos tenido la ocasión de disfrutar en los últimos tiempos: En Diciembre de 1997, la sonda espacial Galileo lanzada por la NASA entra en la atmósfera de Júpiter para obtener datos sobre su composición. En la Tierra, miles de científicos analizan los datos que la sonda envía, a la búsqueda de nuevos e importantes descubrimientos.

Sin embargo, ellos no son los únicos que siguen el desarrollo de la misión; los científicos humanos en Júpiter asisten asombrados a la intrusión en el recién conquistado mundo. Tras un análisis profundo, comprenden que es un objeto alienígena enviado desde el presuntamente inhabitable planeta Sol 3.

Esta nueva especie, los Jovianos, tras malgastar los recursos de su propio mundo intentan ahora conseguir las ricas reservas de hidrógeno de Júpiter.

Finalmente, el Consejo de Ancianos Joviano se reúne y aprueba el genocidio como única salida posible. Para llevarlo a cabo se envía una fuerza expedicionaria a la Tierra con el objetivo de aniquilar toda forma de vida humana y convertir la Tierra en un planeta sulfuroso, perfectamente habitable... pese al atractivo argumento Conquest Earth no satisface las mínimas expectativas depositadas por los seguidores del género.



Sin duda el único punto fuerte del juego son sus excelentes gráficos.

El juego

Además de los tradicionales tres niveles de dificultad, nos encontraremos con una característica novedosa: La posibilidad de desarrollar tecnologia y elegir nosotros el sector a invadir.

• Modo Normal: Esta forma de juego está orientado exclusivamente a las misiones de combate en tiempo real; en él prima la rapidez de reflejos y la supervivencia, y sus misiones son secuenciales, esto es, siempre se juegan en un mismo órden. Pero serios problemas con el control del juego dificultan la jugabilidad.

• Modo Estrategia: Está dirigido a los amantes de juegos más reflexivos, donde destaca el apartado de investigación y desarrollo. Además el orden de las misiones a cumplir es elegido por el jugador.

Como era de esperar, en Conquest Earth podremos elegir el bando Joviano o Humano. Esta decisión es de gran importancia, pues la diferencia entre ambas razas es tan grande que según elijamos una u otra, casi podríamos hablar de dos juegos distintos.

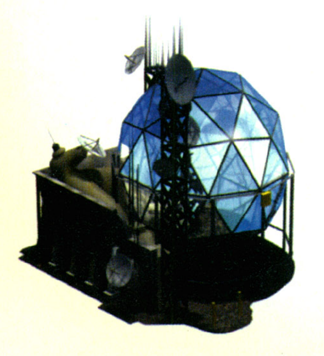
• ***Jovianos:***

El objetivo de éstos no es tan sólo el exterminio de la raza humana, sino que también pretenden convertir el planeta Tierra en habitable para ellos, mediante el uso de enormes generadores de gas sulfuroso.

En éste bando, encontraremos un nutrido grupo de rasgos distintivos. En primer lugar, los Jovianos consiguen sus recursos mediante la extracción de silicio del subsuelo. La oportuna colocación de minas les permite obtener este mineral, que luego utilizan en la construcción de edificios y exoesqueletos, ya que en realidad los Jovianos son seres

gaseosos. Entre los edificios más importantes que pueden construir se encuentran, como era de esperar, las minas de silicio. También son interesantes las centrales energéticas, sin las cuales no podrían funcionar el resto de los edificios; los generadores de azufre, que convierten poco a poco el aire de la Tierra en una nube tóxica; y sobre todo, las plantas de clonación, donde se producen los caminantes, unidades básicas de las fuerzas jovianas y soberbios soldados de infantería. Aunque te parezca extraño, los Jovianos sólo producen un tipo de unidad militar directamente de sus edificios; el resto se realiza usando la habilidad más espectacular de todas las que poseen: La Metamorfosis. A base de unir diferentes cantidades de caminantes, los Jovianos podrán producir unidades cada vez más potentes y complejas, desde artillería hasta naves voladoras. Estas capacidades son pequeñas al principio, pero destinando silicio a la investigación, se dispondrá cada vez de un número mayor de unidades a elegir. Además, y para mayor confusión de sus enemigos, según avanza el juego, podrán transformarse en unidades militares humanas, como tanques o soldados, incluso en objetos inanimados, consiguiendo un camuflaje perfecto. Pero el comportamiento totalmente caprichoso de las unidades hace imposible tener el control de la situacion. Para su orientación dispondrá del Consejo de Ancianos, que representan las cinco áreas en que podrá invertir sus recursos u obtener datos en como proceder.

Estos ancianos te aconsejan respectivamente en los siguientes aspectos: científico, permitiendo investigar nuevas habilidades para tus soldados; geológico, informándote de donde existen yacimientos de silicio en el mundo; de seguridad, proporcionándote información sobre las ciudades de la Tierra y meteorológicos, con datos sobre los vientos, y por lo tanto de las mejores áreas donde colocar tus plantas de azufre. El Anciano Supremo te aconsejará sobre los mejores lugares para atacar y sobre cómo utilizar tus reservas, pero desgraciadamente no sobre la solucion a haber comprado este lamentable juego.





Como humanos deberemos impedir que la atmósfera de la tierra quede dañada permanentemente.

• ***Humanos:***

El objetivo de los humanos es, además de eliminar a todos los alienígenas, impedir que la atmósfera quede dañada permanentemente.

Al jugar controlando a los humanos la principal diferencia que se advierte es el origen de los recursos, que en este caso no proceden de ninguna extracción de minerales sino que son una asignación de los gobiernos de la tierra en función de lo bien que realicemos nuestro trabajo (es el mismo sistema de financiación que tiene la saga X-Com). Esto influye de manera determinante en el desarrollo del juego, ya que hace que los bandos deban plantearse su estrategia básica de forma radicalmente diferente.

Entre los edificios que se pueden construir con este dinero, se destacan por su importancia el generador eléctrico, fuente de energía; el lanzador de satélites, que nos permitirá tener mayor información sobre la Tierra y nuestros enemigos; las barracas y las fábricas de armas, cuyo fin es bastante obvio; el purificador de aire, que elimina el azufre lanzado por los alienígenas; y el centro de comunicaciones, una de las instalaciones más importantes del juego, que permite visualizar permanentemente hasta tres grupos de unidades en pequeñas ventanas, mientras mantenemos la visión principal del juego, y con sólo un click del mouse en cualquiera de esas tres ventanas, nos dirigiremos directamente a la situación que allí ocurra (uno de los pocos aciertos del juego) en el campo de batalla.

En cuanto a las unidades militares que podemos producir, son las habituales en juegos tipo Command & Conquer: soldados, lanzagranadas, lanzallamas, tanques y artillería, que se ven complementadas, eso sí, con la presencia de helicópteros de suministros, e incluso cazas Harrier de despegue vertical. Sin duda, es un arsenal invencible si no fuera por esa manía de los alienígenas de copiar nuestras propias unidades.



Una opción interesante es el hecho de poder definir trayectorias a las unidades.

Como jugadores humanos dirigiremos la misión desde una pantalla, en donde se puede visualizar todo el mundo (de hecho,



A veces el exagerado número de enemigos hace incontrolable la situación.

las misiones se pueden presentar en zonas de los cinco continentes). Desde ella podemos controlar la información proporcionada por nuestros tres tipos de satélites: el meteorológico, que nos informará de donde se producen las nubes de azufre y hacia donde las dirigirá el viento; el geológico y de comunicaciones, que nos permitirá conocer el estado de las ciudades así como la localización de los depósitos de silicio; y el satélite láser, que disparará sobre la superficie de la tierra con resultados devastadores. Además, desde esta misma pantalla podremos acceder a informaciones sobre las ciudades, donde se decide, qué se produce y qué se investiga en cada una de ellas. Mediante la combinación de estas producciones e investigaciones, avanzaremos en nuestros conocimientos y podremos producir unidades cada vez más poderosas.

• *Características en común:*

Pese a todo existen características comunes a los dos bandos de este juego, en su mayoría referidas a la forma de controlar y dirigir a las distintas unidades. Además del método ya clásico de seleccionarlas con un botón del mouse y dirigirlas con el otro, Conquest Earth incorpora también un ¿original? sistema de control consistente en dirigir a las unidades con los cursores y apuntar con el mouse, al estilo del arcade Abuse. Este método es extremadamente complicado, siendo totalmente incontrolable.

Otra es la de poder definir trayectorias de muchos puntos, que luego nuestras fuerzas seguirán en un orden tras otro. También disponemos de seis modos prefijados de comportamiento para nuestras unidades, tanto en defensa como en ataque, como por ejemplo "escolta" o "búsqueda y destrucción". Esto hace a Conquest Earth ofrecer un control sobre las tropas, superior aunque demasiado complicado para controlar.

Las unidades han sido obtenidas a partir de modelos en 3D. Por ello el grado de detalle que poseen es asombroso.



El diseño del panel de control de los Jovianos aunque atractivo, es complicado de dominar.

■ *Los gráficos*

No se puede hacer un análisis completo de Conquest Earth sin hablar de su punto fuerte, sus espectaculares gráficos. En primer lugar porque las unidades han sido obtenidas a partir de modelos 3D, y eso se nota, así el grado de detalle que poseen sólo se ve limitado por la imaginación del dibujante y el resultado es asombroso, más aún si tenemos en cuenta que existen cuatro niveles de zoom para la ventana principal del juego. Pese a todo la interface del usuario se ha diseñado de manera extraña e incontrolable.

Mientras que el bando Humano es representado perfectamente por una consola de computadora, al estilo de la famosa EVA de C&C, para los Jovianos se nos presentan unas pantallas de auténtica pesadilla, realizada en remembranza a los de Giger para la película Alien el octavo pasajero.



■ *La inteligencia artificial*

Si bien en el modo más fácil es posible vencerla con cierta facilidad, en uno de los modos más avanzados se convierte en un verdadero desafío, creando emboscadas y evaluando tus propias fuerzas, por lo que no envía ataques si sabe que tiene todas las chances de perder.

■ *En resúmen*

Conquest Earth es un juego mediocre, con gráficos sobresalientes y algunos elementos definitivamente descuidados, como por ejemplo el borde de la pantalla que nos recuerda a la opción brush del Deluxe Paint o en ciertas "innovaciones" en el control de las tropas que realmente llegan a enloquecerte, detalles que impiden convertir a Conquest Earth en un juego aceptable.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un intento más de superar al Command & Conquer completamente echado a perder por una interface desastrosa.

LO QUE SI: Excelentes gráficos. Música tecno. Clara diferencia estratégica en los dos bandos.

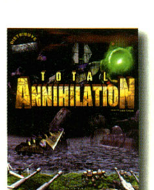
LO QUE NO: Aprender a utilizar el panel de comandos de los Jovianos puede llevar un tiempo. El hecho de tener que mantener presionado el botón del mouse para que las unidades disparen. ¡La interface!

48%

PROMEDIO **92%**



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Cavedog / GT Interactive / Edusoft
Internet: www.cavedog.com / www.edusoft.com.ar
Requrimientos Mínimos: Pentium 100, 16 MB Ram, 33 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Win 95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 8 bits.



Total Annihilation

Cavedog, con un ingenioso enfoque, logra crear el nuevo estándar en juegos de estrategia en tiempo real

La competencia por conseguir el primer lugar entre los juegos de EETR (estrategia en tiempo real) por parte de las empresas de desarrollo es feroz. Entre los muchos juegos disponibles y futuros a aparecer, les presentamos el que a nuestro criterio se ha ganado la corona. Diseñado por CaveDog y distribuído por GT Interactive, Total Annhilation tiene potencial como para convertirse en un clásico, además de avanzar unos cuantos pasos en lo que a tecnología aplicada a los EETR se refiere, como veremos en esta nota, Total Annihilation tiene mucho para ofrecernos...


En el fulgor de la batalla, podremos apreciar los detallados efectos de luz y modelación 3D de las unidades.

La historia

Esta vez la acción se desarrolla en el futuro, donde dos poderosos grupos los Core y los Arm se disputan el poder. Como suele ocurrir después de tanto tiempo nadie recuerda como comenzaron los enfrentamientos, tal vez uno de los principales motivos fue el proyecto por parte de los Core de transferir las conciencias de las personas a robots con la ventaja de ser mas durables, pero los Arm se opusieron totalmente a tal descabellada idea.

Lo cierto es que asumiendo el rol de cualquiera de los líderes de ambos ejércitos, se te asignará el objetivo de erradicar completamente al enemigo y conseguir la victoria para tus semejantes.

Los gráficos

Si hay algo realmente destacable, y que deja fuera de cualquier comparación a Total Annhilation con otros juegos del mismo género, son los impresionantes gráficos realizados totalmente en 3D. Los efectos de iluminación, los colores, y la resolución de los mismos (hasta 1024 x 768) están tan bien desarrollados que desde un primer momento el jugador se sentirá completamente anonadado por lo que tiene en su pantalla.

Siendo el primero en aplicar esta tecnología tridimensional, aprovecha ampliamente todas sus ventajas y cuenta con detalles verdaderamente deslumbrantes y realistas, por ejemplo la interacción entre las unidades y el escenario, donde podremos ver como varían las perspectivas de cada unidad, al atravesar los diferentes tipos de terreno.

Si hay algo de lo que se puede decir que se trato muy seriamente en el desarrollo del programa, fue la implementación de la mayor cantidad de realismo en cada uno de los elementos del juego. Por ejemplo, si durante una batalla las explosiones alcanzan a los árboles, éstos entran inmediatamente en combustión y cuando el fuego se extingue, podemos ver los restos de los troncos quemados y humeantes, así también los vehículos esparcidos por el suelo luego de una explosión, o en el fondo del mar a los submarinos hundidos.

Hasta el momento los gráficos de Total Annhilation superan ampliamente a cualquiera de los otros juegos de estrategia en tiempo real, sólo te queda verlo con tus propios ojos.


Las animaciones de la introduccion y entre niveles tienen una calidad sólo comparables a las de Westwood.

La interface

Luego de una instalación bastante sencilla y rápida, accedemos a los menúes iniciales, donde podemos configurar varias opciones de juego, como velocidad, resolución de la pantalla y banda de sonido, entre otras.

Durante el juego los menúes son simples y fáciles de aprender a usar, para construír cualquier estructura imágenes pequeñas fuera del área de la acción, nos indicarán exactamente cuales de ellas están disponibles. Pero por si alguna razón queremos desactivarlo y ampliar el campo visual, podemos hacerlo simplemente pulsando una tecla.

En la parte superior de la pantalla


Al ser el primer juego de este estilo en 3D, las estrategias a seguir son totalmente nuevas, aún para los expertos.



Al poseer más de 150 unidades diferentes, las combinaciones y posibilidades rozan el infinito.

disponemos de dos indicadores, los cuales miden los niveles de energía y metal disponibles para la producción de unidades y estructuras.

A la izquierda tenemos una lista de los comandos disponibles de cada unidad, como por ejemplo el modo de disparo, que puede ser modificado de acuerdo a las condiciones de la misión (si el Capitán tiene órdenes de capturar una estructura enemiga, indicar a las tropas que lo acompañan no atacar, evitaría que dañen a la misma).

También se pueden configurar diferentes modos de inteligencia, que varían entre los que permiten a las unidades tener libertad para moverse libremente, persiguiendo y disparando a los enemigos sin nuestra intervención, y los que las limitan a un área pequeña de patrullaje o a permanecer inmóviles hasta nuevas órdenes.

El juego

Total Annihilation es sencillo de aprender y muy divertido a la hora de jugarlo. Un detalle curioso es el tema de la dificultad de los escenarios, que rompe el esquema tradicional fácil a difícil, en este juego es factible que después de alguna misión complicada le siga otra más fácil.

Las 25 misiones que le corresponden al ejército Core son totalmente diferentes a las otras 25 del ejército Arm, lo cual hace mas interesante el modo de juego para un jugador.

Otra de las razones por la cual no se pierde el interés, es que a medida que transcurren las misiones, la variedad de los terrenos alteran las estrategias a seguir para alcanzar el éxito. No es lo mismo una misión en las colinas donde se requiere que nuestro ejército esté formado principalmente por tropas terrestres, que una en donde la mayor parte de los combates se realicen en el mar.

En TA existen más de 150 unidades entre los dos bandos (y la posibilidad de conseguir mensualmente nuevas unidades en www.cavedog.com). Si bien esto tiene la desventaja de que al ser tantas, las mismas pierden personalidad, siendo difícil tener en cuenta la más adecuada para cada ocasión, por otra parte, esto se vuelve una ventaja en modo Multiplayer, donde resulta mejor a la hora de evaluar la estrategia a implementar, ya que tal variedad implica mayor conocimiento del juego para lograr combinaciones efectivas.

El modo Multiplayer es soportado mediante casi todos los protocolos usuales como módem, LAN o Internet, siendo la última tal vez una de las mejores opciones para encontrar jugadores lo suficientemente hábiles como para darnos una buena batalla. Otra gran idea fue la incorporación del modo "Skirmish", en donde se puede simular hasta tres adversarios controlados por la computadora, lo que resulta bastante interesante para practicar y aprender bien los mapas y la efectividad de las diferentes unidades, para luego cuando tengamos que enfrentar a algún jugador humano, contar con la ventaja de conocer los mapas y las estrategias a seguir.



Como sus más directos competidores, Total Annihilation posee combates a traves de aire, mar y tierra, haciendolo especialmente atractivo para su modo Multiplayer o Skirmish.

El veredicto

En conjunto podemos decir que Total Annihilation es una de las mejores opciones disponibles en el mercado de EETR a la actualidad. A diferencia de todos sus competidores es original, y lo más importante, muy sólido y divertido cuando se trata de jugar. No hemos detectado errores o problemas durante el uso del mismo, lo que indica que fue bien probado y terminado.



En el modo campaña, podremos disfrutar entre mision y mision de unas escenas que nos iran relatando los hechos.

Las misiones son variadas y numerosas, con alto contenido de adicción, además recordemos que tenemos como innovación el modo Skirmish.

En resumen, si los juegos estratégicos en tiempo real son tus favoritos, no podés perdértelo, te aseguramos que tendrás largas horas de diversión.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Además de ser superior en todos los aspectos contra sus más directos competidores, Total Annihilation es el primero en ser totalmente 3D, tanto en sus terrenos como en sus unidades.

LO QUE SI: Gráficos realmente asombrosos. Los efectos de iluminación en general, especialmente el de las explosiones. Interface intuitiva. Estrategias muy variadas para lograr los objetivos.

LO QUE NO: Tener a nuestra disposicion 150 unidades diferentes puede llegar a ser complicado para memorizar las capacidades y características de cada una de ellas en el calor de la batalla.

92%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *3D Realms / GT Interactive*
Internet: *www.3drealms.com*
Requrimientos Mínimos: *Pentium 66, 16 MB Ram, 60 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, DOS 6.22, Gráficos VGA, Tarjeta de sonido de 8 bits.*



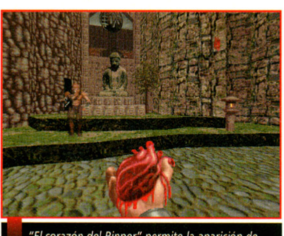
Shadow Warrior

De los creadores del Duke Nukem 3D, llega este nuevo arcade que lleva al BUILD hasta el límite

Lo Wang, ninja asesino durante 20 años. Un Shadow Warrior. Los Shadow Warriors son lo mejor de lo mejor, y Lo Wang es el mejor de los Shadow Warriors. Toda gran compañía en Japón tiene su Shadow Warrior... Un protector... un negociador... un "limpiador".

Lo Wang trabajó para Zilla Enterprises, un conglomerado con poder sobre todas las industrias importantes. Demasiado poder. El poder corrompe, y Zilla está corrupta hasta lo más bajo de sus cimientos.

Lo Wang descubre el maquiavélico plan de Zilla para dominar al Japón, usando criaturas invocadas del lado oscuro. Hombre de honor, Lo Wang renuncia. Pero alguien tan poderoso como Wang o está de tu lado o de ninguno. Por lo que Zilla ordena a sus criaturas su primera tarea, eliminar a un hombre, a un Shadow Warrior... Lo Wang.



"El corazón del Ripper" permite la aparición de otro Lo Wang, que te ayuda en tu tarea.

Los episodios

Para aquellos que lo desconozcan, Shadow Warrior es la nueva creación del equipo de Duke Nukem 3D y la compañía 3D Realms, la que utilizó en estos dos últimos productos, el motor "Build" desarrollado por Ken Silverman. Este es unos de los pocos, sino es el único, en el que es posible interactuar íntegramente con las estructuras de los escenarios.

La producción de Shadow Warrior comenzó al mismo tiempo que la del Blood, (cuyos derechos fueron vendidos a Monolith unos meses antes de su finalización) ambos se realizaron con una versión mejorada del Build.

Desde el lanzamiento de la versión Shareware el proyecto estuvo rodeado por controversias. Acusaciones de racismo hacia la manera despectiva con que el juego muestra a la cultura asiática, han sido recibidas con emociones divididas por parte de los jugadores. La posición de 3D Realms al respecto es la misma que a la de las acusaciones sobre el trato a las mujeres en el Duke Nukem, "se trata solamente de un juego". Gran parte de las acusaciones recaen sobre el personaje principal, Lo Wang, y el ridículo acento inglés que utiliza al hablar, y que las únicas armas Japonesas que utiliza son una katana y las Shuriken.

Evidentemente Shadow Warrior fue diseñado con más énfasis en la comicidad que en la exactitud técnica desde un principio. Dejando de lado opiniones, ya que lo interesante en sí es la calidad del juego, pasemos a analizar el producto.

La estructura

La versión completa de Shadow Warrior consta de dos episodios, el primero es exactamente el mismo que el de la versión Shareware titulado "Enter the Wang" con cuatro niveles. El segundo es un Mega episodio, "Code of Honor" el cual está conformado por 18 niveles. Esto es decepcionante, ya que de esta manera estamos obligados a pasar nivel por nivel con la posibilidad de quedarnos trabados en alguno sin la posibilidad de poder tratar en otro episodio. Salvo por esta desventaja, el desarrollo y diseño de los niveles encuadra perfectamente en el contexto del juego.

Para los que no probaron la versión Shareware, el episodio se desarrollaba en la persecución por parte de nuestro personaje de su ex empleador, Zilla, cuya ansia de poder sin límites lo lleva a tratar de dominar el mundo entero. Tras una emboscada en la que somos dados por muertos, nuestro héroe se da cuenta de que es el único capaz de terminar con su imperio del terror, antes de que el planeta caiga a sus pies. A través de cuatro niveles, Seppuka Station, Zilla Construction, Master Leep's Temple y Dark Woods of the Serpent, en los cuales nos enteramos del asesinato de nuestro sensei Master Leep, angustiado y motivado por la venganza y el deseo de salvar al mundo – y su honor – Lo Wang emprende su casi imposible misión.



La mujer guerrera, que arroja bombas adherentes. Lástima que esta vez no tenga oportunidad...

En Code of Honor, Lo Wang continúa su persecución a lo largo de los más variados escenarios, entre los cuales se encuentran: Unfriendly Skies (cielos peligrosos) el que transcurre en un aeropuerto japonés, incluyendo torres de control y los restos de un accidente aéreo. The Great Escape (El Gran Escape), en el que nos hallamos prisioneros en una celda perteneciente a un complejo de Zilla de la que deberemos escapar. Floating Fortress (Fuerte Flotante), tiene lugar en un inmenso buque de guerra activo, con sus cañones antiaéreos en perfecto funcionamiento, para en definitiva arribar al nivel final Stone Rain (Lluvia de



"La Cabeza del Guardián" lanza tres tipos de ataque, ¡según que dedo meta en la cabeza!



Muchos de los vehículos que encontrás en los niveles son utilizables, desde tanques hasta lanchas.

Piedras) en el cual deberemos enfrentarnos a Zilla en persona y por fin vengar la muerte de nuestro mentor. Un punto a destacar en el juego, es el empeño puesto por los diseñadores para que la calidad de cada nivel, dentro del episodio principal mantenga nuestro interés hasta el final del mismo.

Los enemigos

En el transcurso de los niveles nos enfrentaremos a una horda de enemigos con creciente dificultad, diferentes tipos de ninjas, a los que podemos diferenciar por el color de sus pantalones, quienes emplean diferentes tácticas según su categoría, las mismas incluyen tirar granadas o disparar con uzis, además de hacerse invisibles y atacarte sigilosamente por la espalda.

Otro de los enemigos a tener en cuenta sobre todo en ambientes cerrados, son los llamados Collie, quienes cargan una caja de TNT y se lanzan a toda velocidad hacia Lo Wang para detonar la carga y hacernos volar en mil pedazos, además como bonus luego de ser eliminados, regresan en forma



Escenarios como éste demuestran que el BUILD realmente ha llegado al límite de sus posibilidades.

de espíritu, lanzándonos rayos de energía negativa. Los Ripper, especie de simios gigantes, aparecen en tres clases diferentes: El mediano, que salta constantemente y se te abalanza para clavarte sus afiladas garras, el gigante, que te golpea mucho más fuerte, y el pequeño, que es difícil de eliminar debido a su extrema velocidad. A esto debemos incluir, entre otros, a el Guardián, quien lanza bolas de fuego de sus ojos, y a una mujer guerrera, que posee un lanza flechas y te arroja bombas adherentes (Sticky Bombs), una especie de granada que explota por aproximación o contacto directo.

En el final de ciertos niveles nos encontramos con Mini-Jefes bastante difíciles de eliminar, pero interesantes en concepto.

Desgraciadamente Zilla como enemigo final es algo decepcionante, después de haber recorrido 17 niveles y eliminando cientos de enemigos para enfrentarnos con lo que en fin es un flaco vestido con un robótico traje de samurai, con un aspecto más gracioso que intimidante.



Esto es lo que nosotros llamamos compañerismo. Aunque otros opinan que es cobardía...

Las armas y los objetos

Además de las siete armas disponibles en la versión Shareware, entre las que se encuentran la katana, las estrellas ninja, la uzi y el lanza misiles (con la posibilidad de agregarle cabezas nucleares); la versión completa incluye tres más realmente interesantes, la Railgun que es idéntica a la que Arnold utilizó en El Protector, la que dispara púas capaces de atravesar a varios enemigos de un sólo disparo, la llamada "Cabeza del Guardián" (The Guardian Head) la que puede ser recogida tras haber eliminado a alguno de estos engendros y que lanza tres tipos de ataque, basados en fuego, dependiendo del dedo que Lo Wang introduzca en la cabeza. Sin embargo y sin lugar a dudas la mejor de todas y la más divertida es "El Corazón del Ripper" (The Ripper Heart) que puede ser obtenida de forma aleatoria al matar a algunos de los gorilas. Al utilizarla te da otro Lo Wang, controlado por la computadora. Es increíble ver a otro Shadow Warrior eliminando todo lo que se le cruza en el camino con la Railgun o patiéndolos al medio con la katana. Otro detalle agradable es la adaptación de los objetos utilizados en Duke Nukem 3D, a la temática del Shadow Warrior, incluyendo bombas tanto de gas tóxico, (que contaminan la zona donde son arrojadas y nos afecta tanto a nosotros como a nuestros adversarios) como de humo, las Caltrops, son una especie de



El juego está plagado de comentarios irónicos y referencias a otros productos de la compañía.

clavos que se dejan en el suelo para que los desprevenidos se lastimen, todos estos objetos que sobre todo en modo Multiplayer le dan un sentido más estratégico al juego.

En resumen

Aunque jugándolo normalmente, Shadow Warrior no es todo lo que se podía esperar del hermano mayor del Duke 3D y donde el motor del juego demuestra que ya no da para más. Shadow Warrior continúa siendo un juego extremadamente divertido para un jugador, tanto por el alto nivel de detalle en los escenarios, como el nivel de comicidad de los constantes comentarios de Lo Wang. A estos hechos debemos agregar que aunque el modo Multiplayer no sea tan divertido como el del Quake, ni tan dinámico, sin comparaciones, posee sus momentos atractivos, como la variedad de armas y niveles, elementos que en suma hacen para los jugadores exigentes un entretenimiento asegurado.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade imperdible para los amantes del Blood y Duke Nukem 3D, los cuales no se sentirán defraudados con esta nueva entrega de 3D Realms.

LO QUE SI: Los comentarios irónicos de Lo Wang, la ambientación de los niveles. La música. Algo para ir matando el tiempo mientras esperamos la salida de Duke Nukem Forever.

LO QUE NO: Gráficos muy pixelados. Motor del juego obsoleto. Modo Multiplayer no dinámico.

79%

PROMEDIO 77%

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Lucasarts*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Windows 95 con Directx 5.0, Tarjeta aceleradora de 3D, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Shadows of the Empire

Lucasarts nos presenta esta conversión de Nintendo 64, demostrando que la PC puede superar a consolas de última generación

Durante toda la historia de los videojuegos, se han venido desarrollando juegos basados en la trilogía de Star War. Desde luego que cada uno de estos, han sido grandes éxitos de ventas debido a los millones de fanáticos que la saga tiene en todo el mundo.

Con la presentación de Shadows of the Empire (Sombras del Imperio) novela escrita por Steve Perry, se abren nuevos caminos para crear productos en relación a la misma, tal es así, que aparecen en el mercado variedad de muñecos, figuritas, cómics y otros artículos coleccionables. Es entonces cuando la compañía de software LucasArts desarrolla para Nintendo 64 el juego del que nos ocuparemos de detallar en esta nota.

El 9 de septiembre de 1996 fue la fecha en la que el producto salió a la venta, con muy buena aceptación. Se trataba de un juego de acción con buenos gráficos, alto grado de adicción, y efectos especiales bastante novedosos.

Como la empresa creadora del mismo había firmado un convenio de exclusividad, que no le permitía producir el juego para otros sistemas durante un año, hemos tenido que esperar hasta el momento la aparición de esta versión, la que podrá usarse en cualquier PC con una placa de video que soporte Direct 3D.

En la Batalla de Hoth conduciremos un snowspeeder enfrentando a droids, AT-ST y AT- AT Walkers.

La historia

Transcurre en un período intermedio entre El Imperio Contraataca y El Regreso del Jedi. Aparece por primera vez el príncipe Xizor, temido servidor del lado oscuro, hijo del rey de Falleen, y líder absoluto del sindicato del crimen conocido como Black Sun.

A causa de que Darth Vader ha sido el responsable de la muerte de más de 200.000 Falleenanos, nada es más preciado para Xizor que verlo arruinado. Conociendo las intenciones que éste tiene para su hijo Luke Skywalker (estudiante de Jedi, protagonista de cada uno de los episodios de la trilogía cinematográfica) de arrastrarlo hacia el lado oscuro de la fuerza, planea asesinarlo. Con Luke muerto, Xizor no sólo conseguiría la tan esperada venganza, sino que iría ganando más puntos para desplazar a Darth Vader del cargo que ocupa junto al emperador Palpatine.

Dash Rendar, capitán del Outrider, mercenario a sueldo y protagonista de este juego, es contratado por la princesa Leia para proteger a Luke y detener a cualquier costo los planes de Xizor.

El juego

Shadows of the Empire es un juego de habilidad que narra la historia mencionada, dividiéndola en cuatro capítulos: La batalla de Hoth, En busca de Bobba Fett, A la caza de los asesinos y La guarida del príncipe oscuro.



Dash Rendar puede realizar a traves de los niveles una amplia gama de movimientos.

En su totalidad cuenta con diez niveles. Cada uno de estos tiene un diseño muy original, muy buena calidad gráfica y excelente jugabilidad, lo que constituye tal vez, el mayor atractivo del producto. Presenta cuatro diferentes niveles de dificultad: Easy, Medium, Hard y Jedi, siendo este último un verdadero desafío para cualquier jugador que crea "poseer la fuerza".

Lo primero a tener en cuenta es la incorporación a lo que los creadores denominaron P.O.V (Point Of View), es decir puntos de vista. Este sistema está disponible para



A bordo de la nave de Dash deberemos dar lucha a numerosos Tie Fighters y Tie Bombers.



Montando una Swoop, en l a sexta misión deberemos llegar al hogar de Obi Wan antes que unos gángsters.

todos los niveles, y nos permite seleccionar que tipo de vista preferimos usar, dándole al juego un aspecto totalmente diferente según nuestra elección. Si tomamos como referencia el nivel en el que hay que escapar de la base Eco, eligiendo el POV en primera persona, se trataría de un juego al estilo Quake, pero eligiéndolo en tercera persona se parecería más al Tomb Raider. Lo mejor es que sin importar cual de todas fuera nuestra elección, siempre tendremos en nuestro monitor un juego divertido.

¿Qué tiene de nuevo con respecto a la versión hecha para Nintendo 64? Desde el comienzo es notable cómo la tecnología en CD supera ampliamente a la presentación anterior en cartucho, no sólo por la imponente banda de sonido, desarrollada íntegramente mediante pistas de sonido digital, sino también por las animaciones en alta resolución, que van narrando la historia al comienzo de cada nivel. Por otra parte, algunos rumores dicen que LucasArts tuvo que sacar la versión original corriendo contra el reloj, así que esta segunda vez tuvo todo un año para perfeccionar su producto.

Los episodios

Parte 1: La batalla de Hoth.

• La batalla de Hoth

Nos encontraremos maniobrando un pequeño Snowspeeder (variación del clásico modelo Airspeeder T-47), armado con dos cañones delanteros y un lanzador de arpones, enfrentando a algunos enemigos sencillos como los Probe Droids y a otros no tanto, como los AT-ST o los temidos AT-AT Walkers.

• Escape de la base Eco

Nuestra misión será recorrer la base en busca de los generadores de emergencia, activarlos y escapar en la nave de Dash. Para acceder al Outrider, deberemos previamente vencer a un magnífico AT-ST.

• La caza en los asteroides

A bordo de la nave de Dash equipada con dos cañones laser dobles y 2 tubos lanzadores de misíles, deberemos dar lucha a numerosos Tie-Fighter y Tie-Bomber.

Parte 2: En busca de Bobba Fett.

• El tren del basural

Atravesaremos un inmenso basural de chatarra en un tren. Al finalizar el recorrido daremos con la planta procesadora de metal, donde enfrentaremos a IG-88.

• La base espacial en la luna Gall

Usando un Jet Pack encontraremos a Boba Fett, junto a su nave, la Slave 1, derrotaremos a ambos para finalizar este capítulo.

Parte3: A la caza de los asesinos

• Mos Eisley y el cañón Beggar

Montando a un vehículo similar a una motocicleta, deberemos combatir a los gángster enviados por Jabba, the Hutt. Luego de que nos aseguremos que Luke este a salvo, deberemos combatir con el Loader Droid.



En algunos niveles el juego adopta la perspectiva de clasicos como Quake o Duke Nuken 3D.

Parte 4: La guarida del príncipe oscuro.

• Las cloacas de la ciudad imperial

Para rescatar a la prisionera princesa Leia, tendremos que recorrer las alcantarillas que conecta la ciudad imperial con el palacio de Xizor, pero antes habrá que vencer a una Dianoga gigante.

• El palacio de Xizor

La misión es anular las comunicaciones entre el palacio y estación espacial Skyhook, para esto debemos setear algunos explosivos en el panel principal, luego de vencer al Gladiator Droid.

• La armada de Xizor

A bordo del Ourider, debemos acabar con las fuerzas de Xizor, para llegar a Skyhook.

• Skyhook

Valiéndonos de nuestra nave deberemos alcanzar el corazón del reactor, para acabar con la estación espacial.

El veredicto

Desde el primer nivel de Shadows of The Empire podemos notar que tenemos un excelente juego en nuestra pantalla. La variedad de los niveles, el sonido y los gráficos en alta resolución son el principal atractivo. Pero la dificultad tan bien balanceada es lo que termina de darle ese toque mági-



Para rescatar a la Princesa Leia habrá que recorrer las alcantarillas de la Ciudad Imperial.

co, que lo convierte en una de las mejores posibilidades para quienes buscan un juego de acción entretenido, que además contenga un buen argumento.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una conversión de un arcade de Nintendo 64 que salió ganando con el cambio de plataforma. Imperdible para fanáticos.

LO QUE SI: Puntos de vista configurables. Excelentes gráficos. Ambientación muy lograda. Historia atrapante.

LO QUE NO: Requerimiento de una placa aceleradora 3D, lo que lo hace restrictivo para algunos jugadores. El sistema de Autosave es al final de los capítulos, no de los episodios, que son largos.

77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Raven / GT Interactive*
Internet: *www.ravensoftware.com*
Requrimientos Mínimos: *Pentium 66, 16 MB Ram, 60 MB en el disco rigido, CD-ROM 2x, DOS 6.22, Gráficos VGA, Tarjeta de sonido de 8 bits.*



Mageslayer

Raven intenta darle un giro más al engine del Quake usándolo de una manera radicalmente distinta

La historia de MageSlayer se desarrolla en el ya clásico entorno de los juegos de Raven Software, amantes sin duda de todo lo que sea mitológico o medieval. Un Mundo en donde cinco clanes son formados para liberar a la gente de una secta de hechiceros, quienes cegados por ansias de poder y con ayuda de poderosos maleficios, mantienen esclavizados a los habitantes.

El argumento

Los MageSlayers aprendieron a extraer el poder que ahora dominan de dos meteoros que chocaron hace tiempo en la aldea, bautizados Sunorb y StarStone.

Usando las fuerzas cosechadas de estas dos fuentes de energía, los MageSlayers obligaron a los hechiceros a retirarse. Pero tras un tiempo de paz y armonía, los hechiceros lanzan un inesperado contraataque, en el cual eliminaron definitivamente al consejo de conocimiento de la aldea. La batalla fue larga y las bajas muchas, pero los clanes salieron vencedores.

Aun así el costo de la victoria fue alto. La desaparición del clan del conocimiento obligó a que el resto de los conocimientos extraídos de la SunOrb y StarStone fueran transferidos a través de las generaciones por los integrantes de los restantes clanes. De cada uno de los cuatro grupos supervivientes se eligió un líder: Warlock (del clan del caos), Archdemon (del clan de lo diabólico), Inquisitor (del clan de la redención) y Earthlord (del clan de la tierra).

Optando por uno de los cuatro jefes, debés buscar al resto de los hechiceros a través de cinco mundos diferentes y 25 niveles (con zonas secretas).

El juego

Mageslayer es un nuevo intento de explotar la temática del arcade visto desde arriba, (género del que la saga del Gauntlet era el líder indiscutible) pero en esta ocasión haciendo uso de un motor revolucionario como es el del Quake, utilizándolo de una manera radicalmente distinta. Con entornos totalmente en 3D, efectos de iluminación realistas y enemigos desvastadores. El jugador tiene la opción de elegir entre cuatro clases de personajes. Cada una tiene un equipo único de hechizos distintos, además de una habilidad especial.

El jugador tiene la opción de elegir entre cuatro clases de personajes. Cada una tiene un equipo único de hechizos distintos, además de una habilidad especial.

Recorreremos niveles generalmente centrados en castillos sin descontar catacumbas, alcantarillas y templos. En cada uno de ellos encontraremos muchos de los elementos ya vistos en Quake, como puentes, plataformas, el agua contaminada o los dardos que son lanzados desde huecos ubicados en las paredes, a lo que se le suman puentes cuyos travesaños giran provocando la caída desde alturas mortales a los desprevenidos, lanzas que salen inesperadamente de las paredes restándonos una gran cantidad de energía y generadores de monstruos, los que no dejan de materializar enemigos hasta que son destruídos. Lamentablemente, la poca variedad de escenarios, lo hace un tanto repetitivo y algo monótono.

Los movimientos que podemos realizar además de correr, nadar, trepar y volar, es hacer strafe (movimientos laterales), o utilizar un arma de lucha a corta distancia, la cual es mucho más efectiva que la normal.

A lo largo de los niveles, además de los clásicos objetos, como energía adicional o poderes para las armas, encontraremos arcones que una vez destruídos dejarán al descubierto cantidad de objetos como fragmentos de Moonstone o StarStone, que nos dan poderes adicionales.

El sonido posee un alto grado de calidad, aunque en algunos casos es demasiado similar al Quake. Las voces de los enemigos pueden hacerse un tanto irritantes para el oído después de jugar un tiempo.

Mageslayer incluye la opción de jugar a través de los niveles solos o en modo Multiplayer, donde pueden participar hasta un máximo de ocho personas, en modo competitivo o cooperativo.

Una vez más Raven, fiel a su estilo, nos brinda un arcade repleto de acción, reviviendo un género poco común en computadoras, que seguramente fascinará a los fanáticos del Gauntlet.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade en la temática del Gauntlet, muy poco visto en la PC, con un diseño novedoso, aplicando la tecnología del Quake.

LO QUE SI: Gráficos detallados. Variedad de enemigos y trampas. Opción de Multiplayer para red e internet.

LO QUE NO: Irritante sonido de los enemigos. Poca variedad en la jugabilidad a traves de los niveles .Se vuelve repetitivo.

65%

Resident Evil



La aventura de terror por excelencia en Playstation hace su aparición en la PC

***A** medida que la tecnología continúa avanzando en el mundo de las computadoras, se están empezando a ver las conversiones de las consolas más poderosas del mercado. En esta ocasión, uno de los éxitos más grandes de la Sony Playstation, Resident Evil, hace su aparición para los fanáticos de las aventuras en 3D.*

Similar en concepto a la saga Alone In The Dark, pero mucho, mucho más terrorífica y siniestra, Resident Evil es también otro exponente de las placas aceleradoras 3D, las que están tomando un papel preponderante, imponiéndose cada día más.

El argumento

En un juego con un balance perfecto entre el suspenso y la acción, el argumento se irá develando poco a poco. En la secuencia inicial, un grupo comando S.T.A.R, del que somos integrantes, llega en helicóptero a Raccoon Forest para investigar la extraña desaparición de otro grupo especial, B.R.A.V.O.

Tras descender de la aeronave, el grupo es atacado por una extraña raza de animales salvajes que asesinan a uno de nuestros compañeros. Siendo abandonados por el helicóptero y perseguidos por las bestias, el grupo encuentra una casa en las cercanías en la que se introducen, sin saber que les esperan cosas peores que la muerte misma.

Los protagonistas

Antes de comenzar la aventura, se nos da la posibilidad de seleccionar dos personajes para protagonizar la misma. Chris Redfield, piloto de excelente puntería, o Jill Valentine, una experta en demoliciones.

Una vez hecha nuestra elección el juego comienza. Tras unas secuencias en las que sólo podemos observar lo que pasa, tomamos control del personaje seleccionado.

Es importante destacar que dependiendo de cual hayamos elegido, cambia radicalmente parte de su argumento y puzzles, por lo que es interesante jugarlo con los dos. Pero para comenzar se recomienda a Jill Valentine, ya que el juego tiene menor dificultad, además de empezar un poco mejor armados. A medida que vayamos avanzando en la aventura, podremos salvar el partido en las diferentes máquinas de escribir que se encuentran distribuídas en las habitaciones de la mansión.

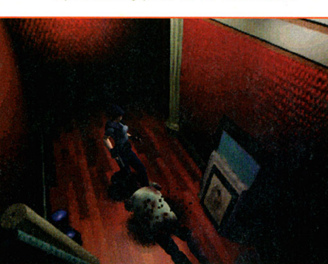
Las armas y los objetos

Además de los objetos específicos para resolver los enigmas del juego, encontrarás a lo largo de la mansión elementos que sin duda serán de inestimable ayuda para terminarlo, entre los cuales se incluyen:

- Revólveres, Shotguns y Bazookas: Son la principal vía para eliminar a los monstruos que pululan por la mansión. La munición escasea, por lo que conviene apuntar bien a tus enemigos y no derrocharla.
- Llaves: De utilidad obvia, pero ciertas puertas requerirán unas especiales realmente difíciles de encontrar.
- Hierbas: De tres tipos de colores y con efectos medicinales, desarrolladas por los científicos que trabajaban en el laboratorio sito en la misma mansión, deberás encontrar la forma de combinarlas para un máximo aprovechamiento.

El lugar posee una decoración realmente espectacular y parte de los muebles son operables, como un piano que podemos tocar o mesas y arcones que podremos deslizar. Esto se vuelve vital en diferentes puntos del juego, especialmente para recoger munición, generalmente oculta.


No todo es morder cerebros en la vida del un zombie, sino arrojar el "almuerzo" a sus contrincantes.


Hay que estar seguro de los zombies han muerto, porque sino nos atacarán desde el piso!


Dispondremos de una gran variedad de armas para eliminar a nuestros enemigos.


La mayor parte del juego transcurre en una mansión y sus aledaños, en la que habitan estos extraños seres.

Algo muy importante para resolver el juego es como manejamos el inventario, ya que al tener un límite de carga de ocho objetos a la vez, deberemos ir guardando los que no necesitemos por el momento en unos arcones que se encuentran diseminados en ciertos cuartos de la mansión.

A medida que nos desplazamos por las habitaciones, la cámara cambia dinámicamente a la posición donde generalmente veamos mejor la escena.

En cuanto a los enemigos se encuentran muertos vivientes, víboras gigantescas, perros zombie y tarántulas, pero como ya vimos anteriormente poseemos una gran variedad de armas para eliminarlos.

La mayor parte de los enemigos no tienen inteligencia artificial. No sabemos si atribuirlo a un defecto, o un acto brillante de parte de los programadores simulando el comportamiento de un Zombie. Esto no es realmente un problema, dado que Resident Evil es por defecto una aventura y no un arcade.

En ciertos casos los enemigos caen al piso tras ser acribillados, pero debemos estar seguros de que realmente estén muertos, porque hay casos en que basta pasar por delante de ellos (y comiencen a mordernos las piernas) para darnos cuenta que no están del todo en el más allá.


Si elegimos a Chris, la dificultad inicial será mayor, al no contar con la pistola automática, que deberemos encontrar.

Hay puntos en el juego donde será necesaria la rapidez para la utilización de las armas, (como por ejemplo al enfrentarnos a los perros), pero es una cuestión de práctica. Sin duda el momento más difícil de toda la aventura es el enfrentamiento con el último enemigo, requiriendo una gran cantidad de impactos certeros, y el uso de todas las hierbas y sprays para recuperar energía.

En medio de todas estas escenas de acción, encontramos gran cantidad de enigmas que resolver. Algunos muy básicos y otros realmente demoníacos, la mayoría de los objetos para resolverlos no los encontraremos tirados meramente en el piso, sino que deberemos buscar detrás de muebles, puertas secretas o colgando de las paredes.

Debido a la utilización de las placas aceleradoras 3D, los gráficos de los personajes y los objetos están perfectamente definidos, no así los escenarios de fondo, los que parecen haber sido pasados directamente de la Playstation a la PC sin siquiera ser retocados, siendo sin duda uno de los puntos flojos del juego.

Los efectos de sonido van mano a mano con lo que se ve en pantalla. Hay momentos en los que se escuchan sonidos aterradores sin conocer su fuente exacta, incrementando el suspenso de lo que sucede en el maldito lugar. El sonido de los pasos en los pisos (generalmente de madera) y de los disparos están digitalizados de forma realista. Las voces de los personajes están correctamente realizadas; el problema es la simplicidad de los diálogos, los que por momentos recuerdan a las películas de terror de bajo presupuesto.

La banda sonora, generalmente compuesta de melodías cortas y ambientales, cambia violentamente a una música acelerada y trágica cuando nos encontramos en peligro logrando integrarnos a la oscura ambientación que el juego excelentemente genera.

Mientras recorremos la mansión y sus exteriores, notamos los efectos aplicados de espejo, luces, niebla y sombra realmente espectaculares sólo realizables mediante el uso de una placa de aceleración 3D. Sin duda alguna en gráficos y sobre todo en ambientación ninguna aventura es superior a Resident Evil.


Pequeñas escenas en las que intercambiamos opiniones con nuestros compañeros se suceden a través del juego.

Sólo alguien que alguna vez lo haya jugado, puede saber la sensación de horror que se siente al mover a nuestro personaje por los tenebrosos pasillos de la mansión sin saber lo que nos espera a la vuelta de cada esquina, o de la angustia al enterarnos, mediante la lectura de libros y notas dejadas en la mansión de los horrendos experimentos que fueron llevados a cabo en ese lugar.

Resident Evil es definitivamente no apto para menores bajo ningún concepto. Si bien ya era demasiado fuerte en su versión Playstation, en esta ocasión todas las escenas censuradas brillan en todo su rojo esplendor, con momentos realmente fuertes para menores de edad o impresionables.

Teniendo en cuenta estas recomendaciones, Resident Evil es un juego que sin más debe ser jugado por todos los amantes del género.


Ciertos combates requerirán de rapidez y precisión en el manejo de las armas, cosa que se resolverá con práctica.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de características similares al Alone in The Dark, pero mucho más violento, sangriento e interesante.
LO QUE SI: Música espectacular. Muy buenas animaciones. Argumento atrapante. No hay otro juego de este género que lo supere.
LO QUE NO: El requerimiento de una placa de 3D de al menos 4MB de RAM reduce ampliamente la cantidad de usuarios que pueden disfrutar de este maravilloso juego.

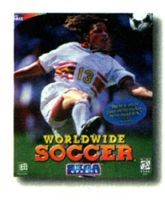
89%

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Sega of America*
Internet: *www.segasoft.com*
Requerimientos Mínimos: *Windows 95, Pentium 75, 16 MB Ram, 15 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Gráficos SVGA. (Optimizado para MMX).*

PROMEDIO **67%**

Worldwide Soccer



Sega intenta innovar en el deporte "pasión de multitudes"



En los seteos podremos cambiar tácticas y estilos de juego, como el ataque, la defensa y el contraataque.

Por un instante el tiempo se detiene. Todo a tu alrededor te parece indiferente. Sólo hay un objetivo y es tu obligación cumplirlo. Un penal más y tu equipo será el campeón. En el WorldWide Soccer estos momentos los vivirás muy seguido, y sentirás la presión de todo el estadio. Sega intenta innovar en el deporte "pasión de multitudes" y lamentablemente nos quedamos con la sensación de que el objetivo fue cumplido a medias.

Es una lástima que una empresa como Sega, líder en los arcades, en lo que a fútbol se refiere, no ponga el mismo empeño en las conversiones para la PC, un segmento muy importante del mercado y en el cual la compañía no termina de ganarse al público.



Uno de los puntos a favor es la opción de guardar jugadas memorables, para luego mostrarlas a nuestros amigos.

Arístides, el 10 de la selección

El principio nos deslumbra con una presentación bastante buena y emotiva. Inmediatamente pasamos al menú de entrada, que es claro, teniendo variadas opciones de juego, como el campeonato mundial, la liga, el campeonato alrededor del mundo, práctica de penales, edición de equipos y hasta la opción de jugar por red, módem o serie.

Sin duda lo mejor es la edición de los equipos. Poder colocar los nombres reales de los jugadores de nuestra selección es bárbaro, sobre todo porque estamos cansados de ver a un tal Arístides con la camiseta número 10 o a un Ferreira como el gran goleador. También se pueden cambiar tácticas y estilo de juego (el ataque, la defensa y el contraataque) y por donde desplegar nuestra ofensiva (centro, izquierda o derecha). Las teclas son variadas y ofrecen un mayor control, pudiendo realizar tiros, pases cortos y largos, achiques y presión hombre a hombre.

Los relatos son bastante creíbles, aunque poco variados, y las opciones del idioma no contienen el castellano.

No todo lo que brilla es oro

Sin ninguna duda el gran problema del juego se presenta en el entorno general del estadio. Algunos gráficos, como el de las banderas que están ondeando cons-tantemente, parecen trabajados con buena definición, no así la pantalla gigante y el público, que tienen un aspecto muy pobre, pixelado y dan la sensación de que fueron hechos a las apuradas.

En el menú de opciones podemos elegir varios modos de resolución y cantidad de colores, pero a mayor atractivo dentro de la cancha, menor la velocidad del juego, cosa que supuestamente estaría solucionada por el soporte para MMX. Las pruebas que efectuamos en una Pentium 200 MMX no mostraron cambios significativos a las hechas en una Pentium 166 clásica. La falta de una opción para placas aceleradas de 3D es imperdonable, sabiendo la llegada del nuevo FIFA 98 de Electronic Arts, que seguramente soportará 3Dfx o Direct3D.

Las pantallas intermedias se suceden muy seguido mientras tenemos la intención de jugar, cosa que impacientará a los que sólo le interesa llegar al estadio queriendo anotar goles y castigar a nuestros adversarios a patadas, cosa muy bien lograda por cierto.

En resumen, Worldwide Soccer no es un mal juego, pero podría ser un mejor producto teniendo en cuenta la experiencia de Sega en la materia. Si no sos un fanático del fútbol, mejor dejá pasar este partido y andá entrenándote para el FIFA 98.



El menú de entradas es claro y conciso, algo usual en los juegos de Sega.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un fútbol de los creadores del Virtua Striker de los arcades, con soporte MMX.

LO QUE SI: Buen manejo de la pelota. Editor de nombre de los jugadores. Cambio de tácticas y estilos de juego. Opciones de módem, red e internet.

LO QUE NO: Gráficos de entorno pobres. Requerimientos altos de hardware. Optimización de MMX inexistente.

67%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: DID / Ocean
Internet: www.did.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 75, 16 MB Ram, 20 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.



EF2000 v2.0

La última actualización del EF2000 demuestra que se puede mejorar lo inmejorable

Nada se compara a la adrenalina de guiar un jet de valor multimillionario en una delicada misión coordinada a territorio enemigo, o aterrizar de noche en una pista iluminada. EF2000 v2.0 es uno de los pocos programas que deja a los usuarios de PC acercarse a sentir esta sensación.

Realismo

El EF2000 puede ser controlado por jugadores humanos, y el detalle en el que está simulado es increíble. Cuenta con uno de los modelos de vuelo más creíbles del mercado. No sólo la respuesta del avión a los comandos del piloto se sienten bien, la atmósfera del juego es impresionante.

El Eurofighter está siendo armado por un consorcio europeo constituído por Inglaterra, Alemania, Italia y España. El avión debería ser terminado para el fin del milenio, con las cuatro naciones teniendo escuadrones activos de Eurofighters para el 2004.



EF2000 cuenta con una de los más rápidos motores de gráficos en 3D.

Siendo un avión ultra moderno, la mayoría de sus sistemas son computarizados, y la información es presentada al piloto por medio de Multifunction Screen Displays (mfd's). En EF2000 v2.0 ésto es simulado con el "Virtual Copkit" (cabina virtual), una espectacular vista desde adentro de la cabina realizada completamente en 3D, permitiendo con facilidad panear la visión a cualquier ángulo dentro o fuera del avión, especialmente sobre los totalmente interactivos paneles de instrumentos, haciendo posible mantener un excelente "estado de conciencia" y control sobre el avión y sus sistemas dentro del calor de la batalla.

Queda claro que los creadores del soft lograron un muy buen balance, incluyendo todos los detalles necesarios para hacer una simulación realista y excitante, sin crear un programa extremadamente complejo para el usuario. Pero cuidado: Teniendo varios modos de radar, AWACS y JTIDS (aviones de reconocimiento que transmiten "imagenes" del campo de batalla a los aviones aliados, para permitir que estos no utilicen el radar y así incrementar las posibilidades de no ser detectados por el enemigo), DASS (radar pasivo), pilotos automáticos, etc., hacen de este simulador un programa que requiere cierta dedicación.

Posibilidades Ilimitadas

EF2000 ofrece 4 modos de juego:

• Quick combat (combate rápido): 12 misiones preestablecidas de combate aéreo y terrestre diseñadas para llevarte directamente a la acción, en tres modos seleccionables de dificultad.

• Simulator: Extensivas misiones de entrenamiento preestablecidas y vuelos libres diseñadas para probar las múltiples posibilidabes del juego.

• Multiplayer: Opción para jugar en red (hasta 6 jugadores), por modem (2 jugadores) y por ipx (solo win95, 2 jugadores).

El modo de juego más interesante es el de las misiones de campaña dinámicamentes generadas por la engine del EF2000. Estas no están preestablecidas, a diferencia de otros simuladores en los cuales cuando no podemos completar una misión no hay que volarla 100 veces hasta que se logran ciertos objetivos, de forma hartante y poco realista, sino que las misiones son parte de una compleja simulación de un ambiente bélico controlado por una inteligencia artificial (A.I.) no lineal basada en la doctrina aérea bélica moderna.

Esta A.I. planea un ataque de varias misiones de acuerdo al estado del campo de batalla, siendo posible elegir el rol a cumplir en cada una de ellas (Strike1, Strike2, Escort, Wild Weasel). Tendrás a tu disposición gran cantidad de información e interactividad sobre tus fuerzas, podiéndolas usar para planear tus propias misiones, comandando hasta 16 aviones.



La cabina virtual permite panear la visión a cualquier ángulo fuera del avión.

Una avanzada inteligencia artificial de los aviones volados por el CPU, en medio de una campaña dinámica, crean situaciones variadas de interesante calidad y credibilidad, que dan al EF2000 una mayor vida útil.

En resúmen

EF2000 v2.0 cuenta con uno de los más rápidos, atractivos y suaves motores de gráficos en 3D. Con una Pentium 133 es posible jugar en alta resolución (640x480) con alto detalle a una velocidad más que aceptable, y si eres el afortunado poseedor de una tarjeta acceleradora de 3D basada en los chips Rendition o 3Dfx, prepárate para una calidad de imagen muy cercana a los simuladores multimillonarios del ejército americano.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una versión actualizada del clásico de DID, ahora nativa de Windows 95, y por lo tanto, realizada en 32 bits.

LO QUE SI: Gráficos y sonido espectaculares. Campañas dinámicas. Realismo increíble. El mejor simulador de vuelo hasta la fecha.

LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware. Curva de aprendizaje un poco lenta para los principiantes.

93%

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

En los tiempos que corren, equipar tu computadora para que sea capaz de utilizar los complejos programas y juegos que salen al mercado, no es una tarea fácil. En esta sección encontrarás toda la información sobre los últimos accesorios y componentes para tener una computadora acorde a tus necesidades. El sistema de promedios empleado es idéntico al de los Reviews de los juegos. El Premio Xtreme significa que el producto tiene nuestra aprobación y que puede pasar a ser parte de tu computadora.

Ficha Técnica

Compañía: *Logitech*
Internet: *www.logitech.com*
Precio: *$ 79 (USA) $ 125 (Argentina).*
Puntos de Venta: *Compu Compras.*



PROMEDIO **92%**

hardware

Logitech Cordless MouseMan Pro



El nuevo mouse sin cable de Logitech posee una forma anatómica que promete mayor confort

El mouse posee una forma innovadora, y una tecnología avanzada de radio transmisión (no infrarrojo como los que conociamos anteriormente), con la cual no es necesario apuntar directamente el mouse hacia el receptor, permitiéndole un mayor rango de funcionamiento (hasta 1.80 Mts).

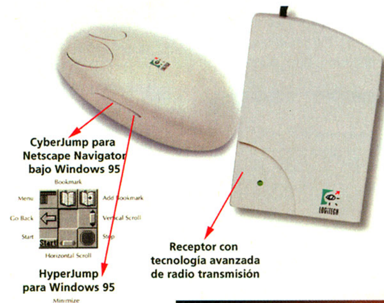
Tiene cuatro canales separados en la banda de 27 MHz, lo que hace que no posea interferencia alguna.

El receptor inalámbrico Logitech admite dos dispositivos sin cable de la misma marca en forma simultánea. Funciona con dos pilas AAA (incluídas con el mouse), y duran aproximadamente un año.

Puede ser conectado en una entrada PS/2 o en un puerto serie, para lo que se incluye en el paquete un adaptador de PS/2 a 9 Pin (Serie). Trabaja bajo Windows 95, Windows 3.1 y DOS. Configurando el tercer botón se puede acceder a varios menúes, como por ejemplo: CyberJump para Netscape Navigator bajo Windows 95, HyperJump para Windows 95 y otros menúes para Windows 3.1 y DOS.

En la mano, es un mouse inalámbrico fiable, sensible y no tiene pérdidas en términos de respuesta o de precisión bajo Windows 95 o en juegos como Quake.

Si tu área de trabajo no es muy amplia, o tu cable del mouse se te enreda frecuentemente, probá el nuevo Logitech Mouse Man Pro sin cable.



¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Novedosa forma. La posibilidad de poder configurar el tercer botón para acceder a menúes realmente útiles.

LO QUE SI: Imponente, todo tan bueno como un mouse con cable pero sin él.

LO QUE NO: Hay que acostumbrarse un poco a su nueva forma.

92%

PROMEDIO **86%**

Ficha Técnica
Compañía: *Microsoft*
Internet: *www.microsoft.com/sidewinder*
Precio: *No disponible.*
Puntos de Venta: *Compu Compras, Compumundo, Musimundo.*



Microsoft Sidewinder 3D Pro Force Feedback

Un nuevo joystick que promete cambiar la forma de jugar en la PC

Dos nuevos joysticks de Microsoft están a la venta: El conocido Sidewinder 3D Pro en su versión 1997, básicamente el mismo joystick pero con algunas mejoras estéticas; y su hermano mayor, denominado Sidewinder 3D Pro Force Feedback, conteniendo ventajas muy significativas con respecto a su par. La más importante, y por la cual creemos que habrá un antes y un después en la forma de jugar en la PC, es por su capacidad de generar fuerzas muy reales y de alta fidelidad, desde las más sutiles a las de mayor potencia. Podremos hasta sentir de que lado vendrá el impacto.

Como funciona

¿Cómo Microsoft ha hecho posible toda esta gama de movimientos y sensaciones? Para comenzar, cuando tomamos el joystick, un pequeño sensor infrarrojo detecta nuestra mano y activa los efectos de fuerza. Uno puede ejercer una presión suave o fuerte sobre el mismo, pero el joystick se dejará de mover automáticamente cuando no lo sostengamos. Si en el momento que volvemos a hacer contacto las fuerzas están activadas, éste las hará actuar de una manera muy sutil para que no recibamos un "golpe".

La mecánica de toda esta magia está dividida en dos componentes de fuerza (cada cual con su motor), uno para la X (izquierda/derecha) y uno para la Y (abajo/arriba). Cada mecanismo está dividido en tres partes, impregnados en un lubricante que promete reducir la fricción de los componentes, haciendo más larga la vida útil del joystick. Los testeos de calidad hechos por Microsoft son impresionantes: El joystick soporta 1.000.000 de movimientos circulares, 500.000 giros, 100.000 movimientos de la perilla de velocidad, y 1.000.000 de presiones del botón de disparo, todos realizados en la simulación de un juego.

Después de tanto movimiento uno debería pensar en la calibración del Sidewinder, ¿correcto? Incorrecto. El joystick no requiere calibración, gracias a un nuevo sistema compuesto de un rayo de luz infrarroja emitido de la base del joystick hacia una pequeña cámara digital. La cámara interpreta los datos, que son recogidos por el microprocesador del joystick, obteniendo así la posición exacta de la palanca, eliminando la oscilación y los movimientos innecesarios.

El Sidewinder por dentro

1- El Sidewinder SDK ayuda a los desarrolladores de juegos a incluir las rutinas del Force Feedback. 2- Un sensor infrarojo le dice al joystick si la mano está en la palanca. 3- Materiales de altísima calidad le dan una duración realmente asombrosa. 4- Dos motores generan las fuerzas que controlan el joystick. 5- Una pequeña cámara digital controla la calibración. 6- La conección utiliza sólo el port de joystick. 7- El Sidewinder posee botones cómodos para zurdos y diestros. 8- Un chip de 25 MHz es el cerebro del joystick, evitando asi el uso del CPU. 9- Con el software incluido podemos mapear teclas a los botones y restarle fuerza.

El micro y la configuración

La inclusión de un microprocesador de 25 MHz dentro del joystick es un detalle acertado que los usuarios agradecerán. Este realiza las operaciones complejas que el Force Feedback necesita, sin necesidad de usar a la CPU.

La instalación en Windows 95 es sumamente sencilla y no requiere grandes conocimientos, y en 5 minutos estaremos listos para disfrutar de los tres juegos que contiene el paquete, y que soportan todas las funciones del joystick: Interstate '76 en su versión completa, un episodio del MDK y un episodio del Shadows of The Empire.

Para la configuración de todos sus botones y movimientos, se incluye el "Microsoft Sidewinder Game Device Software 2.0", el que permitirá mapear las teclas a los botones del Sidewinder y crear macros. Esto lo hace muy configurable y altamente compatible, pero no debemos olvidar que para poder utilizar todas las funciones del joystick, el juego deberá soportar Direct X5.0, el cual contiene todas las instrucciones necesarias para el manejo de las fuerzas.

Requerimientos

Los requerimientos mínimos son los siguientes: Pentium 75 MHz con 8 MB de RAM - Windows 95 - 7 MB de espacio en el disco Rígido - CD-ROM 2x - Tarjeta Sound Blaster Compatible con un port de joystick/MIDI - Direct X 5.0

Conclusión

El Microsoft Sidewinder 3D Pro F.F. no será el único que dispondrá de Force Feedback, pero seguramente estará muy bien posicionado por la experiencia que posee Microsoft en el mercado de joysticks, y las compañías no le darán la espalda a una tecnología que parece tener un futuro prometedor.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo sistema que genera fuerzas muy reales y de alta fidelidad.

LO QUE SI: Diseño ergonómico. Sistema de configuración del joystick. Procesador de 25 MHz que realiza las operaciones en vez de quitarle capacidad al CPU.

LO QUE NO: Costo elevado. Depende del Direct X 5.0, por lo tanto las aplicaciones de DOS no se benefician con el Force Feedback. Ventilador ruidoso.

86%

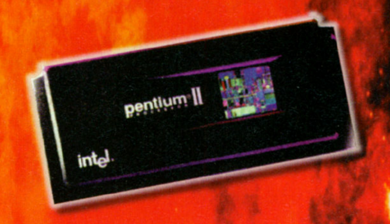
INTEL - AMD - CYRIX

La Guerra de los Procesadores









Por Gastón Enrichetti

AMD y Cyrix están desarrolando nuevos procesadores que por primera vez pueden poner en peligro el liderazgo de Intel. En la nota que sigue podremos observar una comparación entre los principales competidores y los productos que nos ofrecen. ¿Qué elegir? ¿Quién será el ganador de esta guerra? Seguramente el consumidor, que se beneficiará con la caída de los precios en el mercado.

Pentium II



EL chip posee básicamente la misma arquitectura central que el Pentium Pro, pero con el agregado de la tecnología MMX. Está montado sobre una tarjeta de circuitos con 512 KB de caché L2 y envuelto en un cartucho de plástico y metal. Al ensamble de la tarjeta con el cartucho se lo llama SEC (Single Edge Contact). Este debe ser conectado en un Slot1 del motherboard, que tiene el tamaño de una ranura ISA, a diferencia del Pentium, que se conecta dentro del Socket 7, y del Pentium Pro que se conecta en el Socket 8 del motherboard.

La temperatura del Pentium II es superior al Pentium Pro, pero por las dimensiones del cartucho, tiene un disipador del doble de tamaño que cualquier otro chip que utiliza Socket 7 o Socket 8.

Posee 7.5 millones de transistores, dos millones más que el Pentium Pro. El caché secundario es más lento que el del Pentium Pro ; en este, el cache L2 viene integrado en el chip, y corre a la misma velocidad de reloj que el CPU. Para poder abaratar los costos, el Pentium II utiliza un caché externo fuera del chip, que corre a la mitad de velocidad que el CPU, igualmente éste caché es mucho más rápido que el de un Pentium común.

Las velocidades de reloj disponibles actualmente son: 233 MHz, 266MHz y 300MHz. Intel tiene pensado poner a la venta en un futuro, chips con velocidades de 400 y 450 MHz.

Bajo Windows NT, funciona muy bien, y en Windows 95 supera en casi un 50% al Pentium Pro en nuestras pruebas de 16 bits.

Ventajas

Actualmente es el procesador más rápido del mercado, tanto en aplicaciones comerciales como en juegos. Soporta instrucciones MMX.

Desventajas

Necesita un motherboard que posea Slot 1 y un gabinete ATX, lo cual encarece el upgrade.

AMD K6



EL K6 de 233 MHz, es el nuevo chip de la compañía AMD, la que emplea un proceso de manufacturación de 0,35 micrones y cinco capas metálicas para producir el K6 de 8.8 millones de transistores, siendo éste el primer competidor de Intel que soporta instrucciones MMX. Posee un caché lógico primario que duplica al del Pentium MMX.

El K6 ha sido diseñado para adaptarse al Socket 7, lo que brinda a los fabricantes una vía más sencilla para ofrecer compatibilidad con MMX.

La performance resulta ser un tanto confusa. El desempeño del procesador es cercano al Pentium Pro de 200 MHz en operaciones de 32 bits, pero su debilidad es el punto flotante (aunque la unidad de punto flotante es superior a la del Cyrix P200+). Nuestros testeos demostraron que no supera a sus pares de Intel. Quake, USNF 97 y hasta el Duke Nukem 3D corren significativamente más lento que el Pentium clásico.

AMD tiene planeado sacar para antes de fin de año el K6 de 266 MHz y el K6 de 300 MHZ.

Como el K6 es más barato que el Pentium MMX, es una opción interesante para quienes deseen un chip con con una enorme potencia, pero sin procesamiento en punto flotante (como es el caso de los juegos estratégicos y de aventuras).

Ventajas

Es más rápido que el Pentium II en la ejecución de instrucciones MMX. Su precio es razonablemente más bajo que sus pares de Intel.

Desventajas

Es muy pobre en la realización del procesamiento en punto flotante, lo que lo hace extremadamente lento en aplicaciones de CAD y 3D (3D Studio Max, Autocad) y juegos 3D (Quake, Hexen II).

Pentium MMX (P55C)



El Pentium MMX es un procesador significativamente superior al Pentium clásico, esto puede atribuirse al incremento del caché primario L1 en el chip MMX al doble de tamaño, de 16 KB a 32 KB, (16 Kb para datos y 16 KB para instrucciones).

Las 57 instrucciones que posee la tecnología MMX realizan múltiples operaciones matemáticas sobre conjuntos de datos de forma simultánea.

Posee 5.5 millones de transistores. Las velocidades disponibles por el momento son 166, 200 y 233 MHz. Los nuevos procesadores con MMX generan menos calor que los Pentiums comunes, pero igualmente su temperatura sigue siendo elevada, por lo que es imprescindible un disipador de calor sobre el procesador y un gabinete cerrado.

Por el momento, ningún sistema operativo reconoce o aprovecha todo el potencial de la tecnología MMX.

El precio de los chips Pentium MMX seguramente sufrirá una caída hacia fin de año, con la reciente salida del Pentium II, así que van a ser una opción viable hasta mediados del año que viene.

Los que estén interesados en el P55C deberán tener en cuenta que tiene un voltaje diferente al Pentium común, por lo que habrá que fijarse si el motherboard en el que será instalado lo soporta.

Ventajas

Excelente para aplicaciones con gran proporción de cálculos gráficos (Adobe Photoshop, Kai Power Goo).
Los juegos que soporten MMX dispondrán de mayor cantidad de colores y una mejoría en la aceleración gráfica.

Desventajas

Incremento mínimo de velocidad con respecto al Pentium clásico (10-20%).
Actualmente ningún sistema operativo ha sido diseñado para aprovechar las instrucciones MMX.

Cyrix 6x86 MX



Este chip está basado en el 6x86L e incorpora algunas mejoras de arquitectura. La más notable es el cuadruplicado del caché L1, de 16 a 64 KB, y se le ha dado su propio bus de caché a la unidad de punto flotante, esto permitirá que ésta unidad y el bus tengan acceso al caché simultáneamente. Teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos en 3D que están por salir al mercado, (los mismos cuentan con grandes cantidades de polígonos) el 6x86MX PR200 no es un buen chip, en lo que a cuentas de punto flotante se refiere. El procesador posee 6 millones de transistores. Las velocidades son de 150 MHz (PR166), 166 MHz (PR200) y 200 MHz (PR233). Los números PR se refieren a la velocidad equivalente a los chips de Intel.

Ventajas

Buena Performance general.
Soporta instrucciones MMX.

Desventajas

Las operaciones en punto flotante son muy pobres en comparación con Intel.
No es bueno en juegos 3D.

Conclusiones

La elección del procesador que conviene no es tarea fácil. Hay que decidir si se quiere potencia o precio. En el lado del precio, se puede encontrar el K6 y el Cyrix 6x86MX. El P55C es una buena opción entre potencia y precio, especialmente teniendo en cuenta la caída de su valor desde la llegada del Pentium II. Otra consideración importante a tener en cuenta es la del motherboard y el gabinete, que seguramente con el upgrade del procesador habrá que cambiarlos. Informate bien antes de hacer alguna modificación.

La caída de precios

En Junio Intel había anunciado reducciones de precio en toda su línea de procesadores, exceptuando al Pentium II. Ahora, reflejando una elevada producción de este nuevo chip, Intel bajará el precio del P-II de 300 MHz de $1900 a $830.

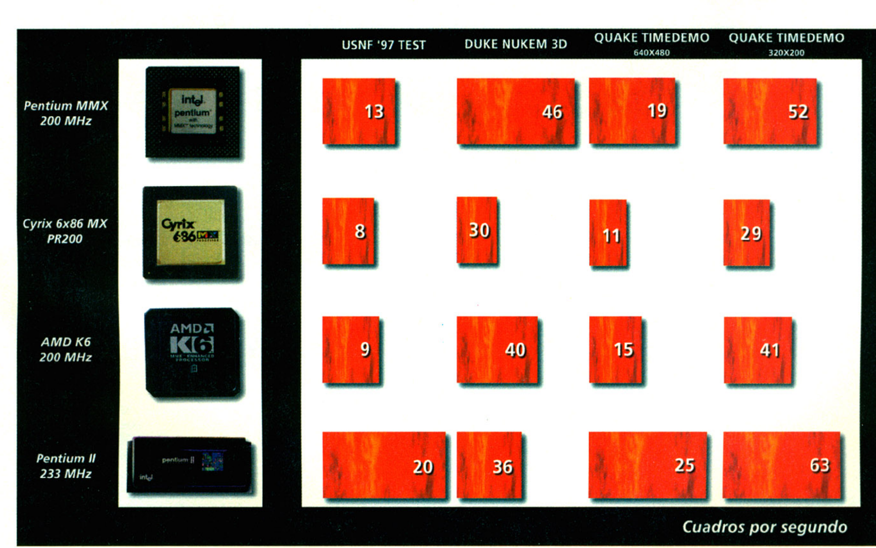
El resto de la línea P-II se sumará a este importante descuento, en un porcentaje del 16% para el P-II 266 y del 18% para el P-II de 233 MHz.

Intel además ha reacomodado toda la gama de MMX, con el P233 en $335, el P200 a sólo $235, y el P166 a $135.

Hasta los precios de los Pentiums clásicos se han visto afectados en las reducciones planeadas, y se venderán por menos de $100 ($20 menos de lo que Intel había anunciado).

AMD no piensa quedarse atrás, y comentó que mantendrá sus precios hasta un 25% abajo de Intel. No conformándose con el anuncio, predijo que los precios del K6 sufrirán bajas hasta del 50% en algunos modelos.

Para no perder terreno, este mes Intel planea un descuento en toda la línea MMX del 18%.

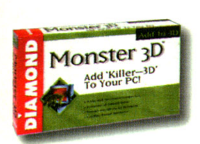


Los testeos fueron realizados con la misma placa de video de 2D y la misma aceleradora de 3D, 64 MB EDO DRAM y disco rígido de 2 gigas IDE.

PROMEDIO **94%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$ 200 (USA) $ 250 (Argentina).*
Puntos de Venta: *Voodoo Store.*



Diamond Monster 3D

Un accesorio que rápidamente se está convirtiendo en estándar

Hace un año, Diamond Multimedia introdujo al mercado de la PC una placa acelerada de 3D basada en el chip Voodoo 3Dfx, llamada Diamond Monster 3D, y a partir de ese momento las cosas no volvieron a ser lo mismo para los jugadores ni para las compañías que realizaban juegos, que inmediatamente se dieron cuenta del potencial que tenían entre manos.

¿Porqué realizar el review de un producto que no es nuevo un año más tarde? Porque consideramos que no se le ha dado la importancia que merece, en un primer lugar, y porque diez meses después sigue siendo una de las placas líderes, a pesar de que han salido otros productos basados en el mismo chip (Flash 3D, Intergraph 3D, etc.) y placas realizadas con procesadores de otras compañías.

La diferencia más grande radica en el poder que el chip de 3Dfx encierra. Los asombrosos efectos y rapidez con que la Diamond los genera, estaban vedados para las computadoras personales, siendo disponibles únicamente en super computadoras como las Silicon Graphics, y con un costo elevadísimo.

Un poco de información técnica

La placa es un complemento que acelera la parte de 3D de los juegos que la soportan, tanto los que funcionan bajo Direct X 5.0 o Glide (que cada día son más y se están convirtiendo rápidamente en un estándar de la industria), y va conectada por medio de un cable externo a nuestra placa de video existente.

Dispone de 4MB de RAM, que no se pueden expandir, para el manejo de las texturas

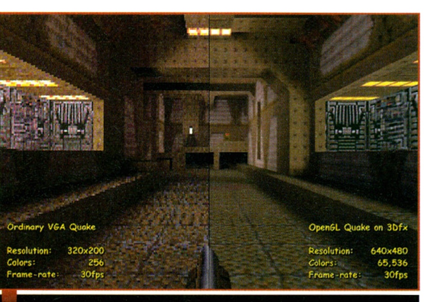
Veamos cuales son sus principales características:

• Texture Modulation (Modulación de las Texturas): Provee luces difusas que afectan a las texturas.

• Perspective Correct Texture Mapping (Corrección de Perspectiva en el Mapeo de las Texturas): Hace que los objetos distantes aparezcan nítidos.

• Z-Buffering: Coloca a los objetos en el lugar que corresponden dentro de una escena.

• Level-of-Detail MIP Mapping (Mapeado MIP del Nivel de detalles): Elimina la unión de las texturas.



Aquí podemos apreciar la clara diferencia de calidad entre los gráficos ordinarios y los acelerados por la Diamond Monster 3D.

• Bi-linear and advance texture filtering (Filtro de texturas avanzado y bi-linear): Elimina la pixelización de las texturas, que le dan un aspecto "cuadrado".

• Anti-aliansing: Elimina el serrucho en las líneas.

• Animated Textures (Texturas animadas): Da la ilusión de movimiento en una textura 3D.

• Goraud Shading (Sombreado Gouraud): Provee luz especular y efectos de luces difusas.

• Per-pixel alpha blending effects (Efectos alfa por pixel): Realiza efectos de niebla y transparencias en los vidrios.

Los efectos y la velocidad

El resultado de todos estos efectos aplicados es realmente asombroso (vean la foto del Quake que acompaña esta nota para comprobarlo), y lo más interesante es que los cuadros por segundo no bajan de 30, lo que da a la vista un movimiento muy suave y realista. Esto de todas maneras depende de la máquina que poseamos, que debería ser algo como una Pentium de 100 MHz para comenzar a ver cambios significativos.

La diferencia entre jugar con la Monster 3D o sin ella es el día y la noche.

Teniendo la placa instalada en la máquina, el estándar de resolución es 640x480, y 65.000 colores, lo que le da una abismal diferencia con respecto a lo que estabamos acostumbrados con nuestra vieja 2D.

Todas las características que mencionamos anteriormente han generado tanto interés en Estados Unidos y Europa, que los juegos que soportan al chip son una gran mayoría, tanto es así que en la última exposición de E3 (Una convención de desarrolladores de juegos de Estados Unidos) 3Dfx fue la marca con más presencia en todas los stands.

Conclusión

Cualquier jugador serio deberá pensar en adquirir esta placa, que ya ha dejado de ser un lujo de algunos para convertirse en un estándar para todos. La multitud de juegos que aparecen diariamente confirman la calidad del chip y la aceptación tanto por las compañías como los jugadores, de los cuales esperamos seas parte desde nuestro próximo número.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un accesorio que nos permite disfrutar de nuestros juegos favoritos con una calidad gráfica y velocidad nunca vistas en una PC. La posibilidad de jugar cosas restringidas como el Turok o el Shadows of the Empire.
LO QUE SI: Velocidad (30 Cuadros por Segundo). Cantidad de colores (65.000). Mayores resoluciones. Instalación sencilla.
LO QUE NO: Es necesario poseer como mínimo una placa VGA.

94%

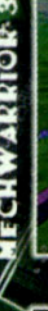
CALIDAD GRÁFICA DE OTRO PLANETA





Instalación GRATIS
en Capital Federal







UBISOFT F1



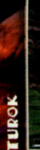


MONSTER 3D

Ha llegado para volar tu PC con una perfomance que supera a los arcades. La Monster 3D se agrega a tu placa 2D, transformando tu simple computadora en una monstruosa máquina de juegos. Todo por un precio que te va a volar la cabeza. ¿Por qué conformarte con gráficos ordinarios si podés tener una calidad que no es de este planeta?





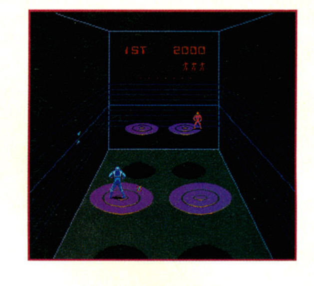




Conseguíla en Argentina al mejor precio en:

VUDU STORE 674-1820

* Precio final IVA incluído.



Emuladores

Los buenos juegos nunca mueren...viven para siempre en el mundo de los emuladores

Es evidente que la industria de los video juegos ha estado avanzando desde los comienzos a la actualidad a pasos agigantados, las nuevas tecnologías de hardware nos permiten disfrutar de juegos cada vez más complejos y con mayor calidad, pero a la vez entre tantos cambios muchos de nuestros favoritos fueron irremediablemente quedando en el olvido, a causa de que sólo se encuentran disponibles para equipos viejos.

Tal vez esta sea la principal razón de la aparición de los programas conocidos como emuladores, mediante los cuales es posible correr en una PC juegos diseñados originalmente para otros equipos.

En la actualidad existen emuladores de casi todos los sistemas, los que varían desde video juegos clásicos de la década del 80 (Atari 2600, Coleco Vision), computadoras personales (TI99, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari 800, Msx I y II, Amiga 500, Atari ST), video juegos portátiles (Game Boy, Game Gear, Atari Linx), consolas de 8 bits (Nintendo, Sega Master System), hasta consolas de 16 bits (Super Nintendo, Sega Genesis, Pc Engine).

¿Cómo funcionan los mismos?

Para resolver el tema de la emulación de hardware cada uno de los programas trata en lo posible de respetar fielmente las cualidades del equipo original, con el objetivo de obtener la mayor cantidad de compatibilidad posible, pero también aprovecha todas las ventajas que las PC nos brindan, como el congelamiento y posterior grabación de un programa en cualquier momento de la ejecución (snap), el uso del disco rígido para facilitar los sistemas de carga, o el control de velocidad de procesamiento de datos.

Por otra parte los soportes magnéticos originales (cassettes o disquetes) y las ROMS en el caso de los cartuchos, fueron reemplazados por archivos de imágenes, los que generalmente pueden crearse mediante programas independientes que acompañan cada emulador, y el uso de alguna interface sencilla que generalmente cualquier usuario con un poco de conocimiento en electrónica puede armar, basándose en los planos indicados en la documentación del emulador.

Hay otro tipo de programas como el M.A.M.E (Multiple Arcade Machine Emulator), que emulan las máquinas de los salones, y soportan cientos de juegos clásicos, como Ms. Pacman, Commando, 1942, Ghost & Goblin o Green Beret. La emulación en estos es sorprendente, teniendo acceso en muchos de los casos a los menúes de configuración del vídeo, pudiendo modificar la dificultad, la cantidad de créditos por ficha, el número de vidas y otros secretos a los que sólo podían acceder los dueños de dichas máquinas. Por otra parte, la realidad es que aquellos aparatos fueron diseñados a manera de conseguir la mayor cantidad de adicción por parte de la gente que pagaba por las fichas, y los juegos desarrollados para los mismos, a pesar de la simpleza, eran realmente buenos.

Otros emuladores al estilo M.A.M.E soportan juegos más nuevos, como el caso del SEGA EMULATOR, en el que se emulan títulos como Shinobi, Space Harrier, Altered Beast y Shadow Dancer o el CAPCOM EMULATOR que muy pronto emulará entre otros títulos al mismísimo Street Fighter II.

EMULADOR	EQUIPO	SISTEMA	CARACTERISTICAS
PC ATARI 2600	ATARI 2600	DOS	CLASICO
COLEM97	COLECO VISION	DOS/W95	CLASICO
TIEMULATOR	TI-99	DOS	HOME COMPUTER
X128	ZX SPECTRUM	DOS	HOME COMPUTER
C64S	COMMODORE 64	DOS	HOME COMPUTER
FAST MSX	MSX	DOS	HOME COMPUTER
CPCEMU	AMSTRAD	DOS	HOME COMPUTER
XLIFT	ATARI 800	DOS	HOME COMPUTER
NESTICLE	NINTENDO	DOS	CONSOLA 8 BITS
MASSAGE	SEGA MASTER SYSTEM	DOS	CONSOLA 8 BITS
GENECYST	SEGA GENESIS	DOS	CONSOLA 16 BITS
SNES9X	SUPER NINTENDO	DOS	CONSOLA 16 BITS
VGB	GAMEBOY	DOS	CONSOLA PORTATIL
MASSAGE	GAME GEAR	DOS	CONSOLA PORTATIL
HANDY	ATARI LINX	DOS	CONSOLA PORTATIL
FELLOW	AMIGA 500	DOS	HOME COMPUTER
FAST MSX	MSX II	DOS	HOME COMPUTER
MAGIC ENGINE	PC ENGINE	DOS	CONSOLA 32
MAME	VIDEO ARCADE	DOS/W95	VIDEOJUEGOS

¿Qué es legal y que no?

Los emuladores se comercializan generalmente como shareware, por lo tanto pagando el bajo costo de la registración, el uso de los mismos está permitido, pero aún así de alguna manera se puede decir que estos programas están inmersos en un ambiente al borde de la clandestinidad, ya que la mayoría de las imágenes de los juegos emulados todavía tienen derechos, y por lo tanto no pueden usarse, a no ser que se posea el original.

Más allá de este detalle, es interesante saber que existe la posibilidad de usar cualquier juego que se haya hecho alguna vez para cualquier sistema, y aprovechando todas las mejoras (carga acelerada desde el disco rígido, posibilidad de congelar y grabar un juego en cualquier momento, etc.) que nos brinda nuestra PC.

• Green Beret

Juego de acción lateral, en el que nuestro personaje, un "Boina Verde", deberá atravesar un campo militar para rescatar a sus compañeros prisioneros de guerra. Durante el transcurso del juego valiéndose tan solo de un cuchillo y ocasionalmente de otras armas mas poderosas como lanzallamas, laza misiles, etc. enfrentará numerosos soldados enemigos, perros adiestrados y hasta algunos karatecas.



• Time Pilot

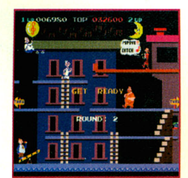
Al mando de un sofisticado avión, deberemos dar batalla a diferentes escuadrones a través del tiempo.

El juego consta de cinco etapas, las primeras dos ambientadas en la primera y segunda guerra mundial, la tercera en Vietnam, la cuarta en la actualidad (1982 año en el que Konami realizó el juego) y la quinta en un futuro donde los enemigos serán platos voladores.



• Popeye

Tal vez uno de los arcades más originales de todos los tiempos, en el que debemos ayudar a Popeye a recoger los corazones que su amada Olivia le envía en cada suspiro, tarea que no será tan fácil ya que su otro pretendiente Brutus hará lo imposible para complicarle la tarea. El juego consta de tres etapas diferentes, en las que aparecerán algunos otros personajes secundarios como la bruja del mar o Pilón.



• Bombjack

En este arcade deberás ayudar a un duende mágico a desactivar las bombas que ponen en peligro a algunas de las construcciones más importantes del planeta, como las pirámides de Egipto o el Partenón griego. El juego consta con un total de cinco pantallas diferentes que se irán repitiendo con algunas diferencias, como cambio de la posición de las plataformas, aumento en el número de enemigos, etc.



• 1942

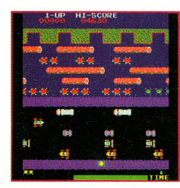
La Jugabilidad es uno de los puntos más destacados de este arcade que Capcom nos presentaba en el año 1984, ambientado en la segunda guerra mundial y tomando control de un avión de guerra despegaremos de nuestro portaaviones para combatir en un total de 32 niveles, que constituyen las diferentes batallas.

No hay límite de disparos aunque sí pueden ser mejorados mediante algunos bonus que iremos encontrando, además podemos hacer uso hasta tres veces del movimiento especial "Looping" con el que se puede evadir por algunos instantes un ataque enemigo.



• Frogger

Uno de los primeros juegos de la compañía internacional Sega, aparece en 1981 con un concepto tan simple como divertido. Durante el juego habrá que controlar una ranita y ayudarla a llegar a su casa, cruzando la calle y evitando que la aplaste algún auto, o que no la atrape una víbora al acercarse al estanque. La dificultad va aumentando a medida que transcurren los niveles.



• Ghost'n Goblin's

Uno de los juegos más elaborados entre todos los que soporta el Mame, aparece en 1985 y la empresa responsable del mismo es nada más ni nada menos que Capcom.

En este juego ayudaremos a un caballero a rescatar a su princesa raptada por las poderosas fuerzas del mal, para esto será necesario atravesar algunos sitios bastante tenebrosos, como cementerios, poblados fantasmas o castillos embrujados. La jugabilidad, la variedad de enemigos y de armas, así como también la historia hicieron de Ghost'n Goblin's uno de los juegos más importantes de todos los tiempos.



• Gyruss

Otra obra maestra única. Esta vez se trata de un arcade especial con un perspectiva diferente, en el que nuestra nave gira alrededor del centro, mientras enfrenta numerosas naves enemigas que intentarán evitar que regresemos a nuestro planeta Tierra. Este juego corresponde a la empresa Konami y aparece por primera vez en 1983.



Hexen 2

Solución completa del primer episodio

• Eligiendo tu personaje

Lo primero que debes hacer es seleccionar una clase de personaje. De los cuatro que están disponibles, el Paladín es el mejor, ya que puede soportar mejor el daño y tiene más puntos de golpe (Hit Points), por lo tanto es más resistente. Sus armas son superiores, y aunque parezca mentira, sus puños son aún mejores que la daga del Asesino, y su espada Vorpal puede ser usada sin mana, en cambio, el arco del Asesino requiere su uso, el cual suele escasear.

Un jugador avanzado puede usar sin inconvenientes al Asesino o el Necromancer y salir victorioso, pero definitivamente, un principiante debe empezar por el Paladín para no frustrarse.

• Blackmarsh

Empezás tu aventura en un cementerio en las afueras de un templo. Podés dirigirte en dos direcciones, en primer lugar, subí la rampa que se encuentra a tu derecha y abrí la puerta con vidrios a sus laterales. Si los buenos modales no son tu estilo, también podés entrar rompiéndolos con tus puños.



De todas maneras dos arañas te darán no exactamente una cálida bienvenida. Tras liquidarlas, (recordá que podés mirar hacia arriba y abajo, que también te sirve como dirección y trayectoria de tus ataques) pegale al botón que sobresale del cuadro que se encuentra a tu derecha, eso abrirá un pasaje en el extremo opuesto del mismo cuarto.

Por ahora no conviene adentrarse en lo



que te espera debajo, no sin la ayuda de tu espada Vorpal, lo cual es tu siguiente objetivo; salí por donde entraste y atravesá el cementerio y el túnel hasta el final, donde te encontrarás con una puerta, abrila y matá con tus puños a todos los arqueros que se encuentran dentro. Este primer encuentro es frustrante, pero con un poco de práctica aprenderás a esquivar las flechas que te lanzan y poder acercárteles para matarlos. Cuando lo hayas logrado, rompé los barriles en la habitación y recogé los objetos que contienen.

Ahora debés abrir la otra puerta. En una de las cuatro columnas hay un botón, el cual una vez presionado hace que el altar negro se desplace. Pisá el botón que se encuentra debajo del mismo y la puerta se abrirá.

Atravesá la puerta y el pasillo recogiendo todas las cápsulas de energía que se encuentran en el camino. Al final del túnel, llegarás a un descampado, te encontrarás con la espada. Tomála y recorré todo el camino de vuelta hasta el principio. Ahora sí, saltá y dejate caer a través del pasadizo que abriste al principio; mejor armado, liquidá al arquero que se encuentra debajo y pulsá el botón que tan celosamente cuidaba. Este abre una puerta en otra parte, a la que no se puede acceder desde aquí, pero no te preocupes, usá el teletransportador que se encuentra en la habitación para volver a donde estaba la espada y matá a todos los arqueros en la zona. En este punto nuevamente te encontrarás con dos caminos diferentes por los cuales podés seguir tu misión, tomá el de la izquierda.

Recorré el túnel hasta llegar a un puente suspendido sobre el agua, arrojate y presioná el botón que se encuentra debajo, metete en la entrada recién abierta y aparecerás en unos túneles oscuros, caminá hasta llegar a una habitación con un gran artefacto de madera, presioná el botón que allí se encuentra y luego empujá la palanca del artefacto para abrir todas las puertas necesarias, ahora tenés acceso al pasillo que contiene las cápsulas de energía. Recorrelo y eliminá al mago que se encuentra en la



habitación. Llegarás a una plataforma sobre el agua, posate en el medio y se elevará la tumba de Loric y caerán sus huesos (Loric's bones), recogelos. Deshacé el camino realizado y teletransportate nuevamente. Aparecerás donde recogiste la espada, deberás recorrer nuevamente el camino de la izquierda pero esta vez cruzá el puente tras el cual hay una puerta que se abre automáticamente, ahí se encuentra el habitáculo secreto de los magos. Después de eliminar al último, leé el libro que se encuentra sobre el atrio, el mismo dice que debés realizar una poción, pero para ésta se requiere polvo de huesos, por lo que debés hallar la forma de convertir en polvo los huesos que encontraste anteriormente, para luego regresar a ésta habitación y realizár la poción.

Por ahora solo dirigite a la salida, la que te lleva al segundo nivel.

• Barbican

Empezás en un túnel. Dirigite hacia la abertura donde te encontrarás con una catapulta. Primero matá al arquero tras lo cual te acercás a la catapulta y ves a una oveja que se encontraba sobre ella volar por sobre la pared. ¿En la pared hay una puerta, pero no se abre... como entrar?... ¿Recordás la oveja? Subite a la catapulta y golpeála para activarla. Mientras estás volando por el aire y cuando te encuentres sobre la pared presioná "Backpedal", la tecla definida por defecto es "cursor abajo". Esto reduce tu velocidad de vuelo y con un poco de suerte caerás sobre la pared. Esto necesita práctica, pero una vez aprendido, es fácil de hacer.

Cuando te encuentres en la pared, saltá al otro lado, andá hacia la puerta y abrila, más adelante necesitarás que ésta se encuentre abierta.

Tras revisar la zona dirigite hacia el túnel,



al final encontrarás una pared, que en una parte se encuentra rota, pasá por la abertura al otro lado y recogé todas las cosas que allí se encuentran, ésta zona es también



ideal para practicar el SpeedStrafe. Hexen 2 te permite realizar una acción no disponible en Quake (el juego posee el mismo engine con algunas modificaciones), llamada SpeedStrafe. Si mientras corrés presionás la tecla para hacer Strafe (por defecto la tecla ALT) correrás más rápido de lo normal, si aplicás éste método y saltás en el momento justo, llegarás sin problemas. Luego volvé a la zona anterior y abrí la gran puerta que allí se encuentra, con lo que conseguirás acceso al castillo salvo que el puente que lo comunica se encuentra elevado por lo tanto no podés entrar todavía; saltá al agua y



dirigite hacia la izquierda, sumergite y avanzá a toda prisa sin tomar ninguna bifurcación hasta el otro lateral del castillo donde podrás tomar aire. Tené cuidado en el agua, ya que esta plagada de Hidras. Al llegar a la otra orilla salí del agua y liquidá a todos los arqueros en la zona. Trepá por las pequeñas elevaciones y recogé la llave del molino. Nadá nuevamente a través del túnel, pero esta vez, observá que casi al comienzo del mismo se encuentra una pequeña abertura en la izquierda que es demasiado pequeña para poder pasar. Usá tu espada para ensancharla y luego atravesala. Al entrar en el túnel tomá la primera salida a la derecha, tras lo cual podés subir a la superficie para tomar aire. Rompé las paredes para poder salir de la habitación y matá a las arañas que te acechan del otro lado.

Ahora corré pasillo abajo y dirigite a la derecha. Inmediatamente subí las escaleras a la izquierda, para luego ir hacia la derecha en las próximas dos bifurcaciones hasta llegar al lanza flechas automático, destruilo con tu espada, para luego deshacer el camino que te llevó hacia ahí. Tomá la salida a la derecha y entrá en el cuarto contigüo.

Si observás la pared en la que se encuentra el estante, donde se guardan las espadas, rompé los jarrones de la izquierda y ahí notarás una extraña marca en la pared, golpeando esta área, producirá la abertura de una nueva puerta secreta. Pero todavía no entres, observá a tu izquierda, verás un nuevo cuarto con una rampa de acceso, subila y al llegar mirá nuevamente a tu izquierda, activá el botón, el cual hace descender el puente levadizo que da acceso al castillo. Aunque ésto no es necesario de realizar para terminar la misión, agiliza un poco las cosas más adelante.

Ahora volvé a la puerta secreta, en el final encontrarás un arco gigante pero inactivo. Posate detrás del mismo para tomar control. Usando el mouse para moverlo, apuntá a la torre y empezá a disparar, luego de cuatro o cinco impactos, la vieja torre se derrumbará, descubriendo otro teletransportador. También y sólo por diversión podrás derrumbar los arboles de la zona. Una vez que te aburras de abusar de la naturaleza, salí de tu posición de disparo y dirigite al comienzo del nivel. Para hacer el camino más corto, utilizá una Chaos Sphere, la que te teletransportará al comienzo del nivel en curso.

Luego atravesá la puerta para volver al primer nivel.

• Blackmarsh trabajando en el molino

Al volver al primer nivel, te encontrás en el habitáculo del mago, tomá las escaleras y



cruzá el puente, pasá a través del túnel y estarás donde encontraste la primer espada.

Eventualmente llegarás a un área donde podrás observar una abertura en un túnel, sobre el mismo sobresale un poco el terreno, en él se encuentra una Esfera del Caos (Chaos Sphere) y otra espada. En un principio no parece posible llegar arriba, pero realmente si podés, usando el SpeedStrafe.

Corré a través del túnel y usá tu espada para eliminar a toda la oposición. En este punto te encontrás ante dos teletransportadores. Tomá el de la izquierda en la cima de la montaña. De cualquier manera te enviará a lo que parece ser una vieja iglesia desierta, pronto te darás cuenta que tus viejos amigos, arañas y arqueros, también se encuentran en la zona, eliminalos.



Entrá en el molino. Dirigite al borde donde hay agua amarilla y empezá a triturar los huesos. Una vez echo ésto, salí y recogé el polvo de huesos que se encuentra debajo de la alcantarilla de desechos del molino. También subiendo la rampa hacia la plataforma de madera encontrarás la urna mágica (Magical Urn).

Volvé al teletransportador y tras salir introducite en el otro, avanzá todo el camino, eliminando todo lo que se cruce hasta llegar a la puerta.

Ahora deberás volver por el camino nuevamente hasta el habitáculo del mago, entrá en la pileta de agua amarilla y el hechizo de Mithrill aparecerá en el podio.



Recogelo y cruzá la puerta para volver al segundo nivel.

• Barbican en el castillo

Una vez allí, dirigite al castillo. Como anteriormente habías bajado el puente esta vez podrás entrar. El cuarto principal está repleto de energía y demás objetos para recoger, destruí todo lo que sea madera para liberar los objetos de mana. Luego volvé al cuarto donde activaste el puente del castillo. En el cuarto contiguo encontrarás un caldero de aceite hirviendo y un tomo de poder (Tome Of Power). Detrás del caldero, a la izquierda hay un pequeño agujero, dejate caer y continuá caminando a través del pasillo hasta llegar a unas escaleras, al intentar subirlas verás que en la mitad han sido destruídas. Para superar el



pequeño escollo deberás empujar un barril al hueco, luego saltar sobre él, para que con un nuevo salto encontrarte del otro lado. Tras pasar a los arqueros a retiro definitivo, eliminándolos rápidamente, continuá tu ascenso hacia el skull Wizard, que te espera en su estudio. Cuando acabes con él, destruí su escritorio y dejarás al descubierto un botón oculto, justo debajo. Pisalo y abrirás otra puerta secreta. Entrá y recogé todo lo que encuentres en ella y regresá al estudio. Dirigite a las ventanas y abrílas, si es que no lo estaban todavía, saltá al vacío y recogé la Great Axe. Luego sumergite en el agua y nadá a través del túnel, dirigite a la pared de la izquierda y se transformará automáticamente en madera.

Ese es el efecto del hechizo de Mithrill en acción. En el camino te encontrarás con unas Hidras, pero con las hachas recientemente recogidas, las que se arrojan, se vuelven presa fácil.

Destruí la puerta de madera y entrá en el cuarto que contiene la llave del castillo, recogela y lanzate por última vez en el agua, tomá la ruta de la izquierda y abrí la puerta al final del túnel, luego buscá el



camino a tierra firme nuevamente. Utilizando el puente dirigite al cuarto principal del castillo. A la derecha se encuentra la rampa de salida del presente nivel, la que se encuentra custodiada por un grupo de arqueros, al dispararles con las hachas, estos se agachan, por lo que deberás hacer rebotar las mismas en el piso o paredes y buscar el ángulo para poder liquidarlos. Cuando todo termine, solo falta atravesar la rampa de salida del castillo, con esto terminarás la primera aventura de este apasionante juego.

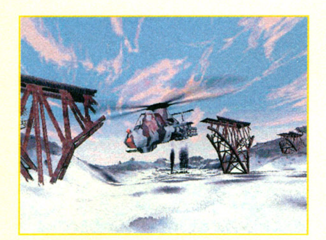
trucos del hexen 2

Para acceder a la consola de comandos donde tipear los cheats, solo basta con presionar la tecla de la tilde.

Tipear	Efecto
impulse 9	Todas las Armas/mana.
impulse 14	Para convertirse en oveja.
impulse 23	Te da la antorcha.
impulse 25	Te da el Tomo del Poder (Tome of Power).
impulse 39	Volar.
impulse 40	Subir el nivel del personaje.
impulse 43	Todas las armas / mana / objetos.
impulse 99	Te envia al principio del nivel.
god	Modo Dios, nada te hace daño.
notarget	Los enemigos no atacan a menos que sean atacados.

Comanche 3

Estrategias para las tres primeras campañas



Acá te damos, directamente de los diseñadores, algunas ayudas para cada uno de los niveles de este impresionante simulador.

• Misión C1M1 - Fort Rucker

Esta primera misión, consiste simplemente en un vuelo básico para familiarizarte con los controles del helicóptero. Todo lo que necesitás hacer es alcanzar el punto nueve para finalizarlo.

• Misión C1M2 - Ground Attack

Se trata de tu primer combate, es conveniente usar los misiles Hellfires, antes de aproximarte a tierra para tratar de destruir la mayor cantidad de blancos posibles, luego descender y finalizar el trabajo eliminando a los pocos acorazados que resten.

• Misión C1M3 - Air Combat

Se trata de un combate aire-aire. La estrategia a seguir es usar los misiles del tipo Stinger contra los helicópteros enemigos. Para cubrirte, conviene mantenerse lo



más cercano posible a tierra y cambiar el sistema de mira a "Target Priority" para acceder a la mayor capacidad ofensiva.

• Misión C1M4 - Artillery Spotting

Usá uno de los ataques de la artillería para atacar al primer BMP que se te acerque, esto alertará a otras dos unidades cercanas. Mirá el mapa y cuando el objetivo se encuentre en la base, usá la artillería contra las unidades en la mira.

• Misión C1M5 - Graduation Day

La primera cosa que hay que hacer en esta misión, es anular el SA-9s. Luego usar a Griffon 2 contra los tanques T-80 y los BMP. El modo de "HOLD' es muy efectivo en esta misión.

• Misión C1M6 - Free Flight

Tomáte un pequeño recreo, esta es una misión de vuelo libre, no existe ningún objetivo en particular, podés hacer lo que quieras. Para finalizar accedé al menú drop-down.

• Misión C2M1 - Haystack

Primero apuntá y destruí el SA-9s. Los BMP en la base son pasivos y no te dispararán a menos que vos les dispares primero. No malgastés fuerzas, el enemigo es bastante sencillo, bastará con usar las ametralladoras para eliminarlos.

• Misión C2M2 - Triple Play

Cambiá el modo de objetivo a 'Hold' y encargate del primer pelotón. Usá a Grifon 2-7 contra el segundo grupo, y si conseguís que este sobreviva al combate, atacá en equipo al tercer pelotón.

• Misión C2M3 - Hamel Lane

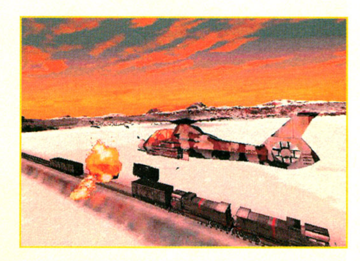
Eliminá a los dos BRMD y a los dos HIND que te enfrentarán camino al punto objetivo Knight. Asegurate de no estar a más de 20 pies del suelo o un SA-9s, hará que las cosas se hagan algo más complicadas.

• Misión C2M4 - Showdown

Usá los misiles Stinger, para eliminar a los tres grupos de helicópteros, mantené la velocidad a 120 mph, te ayudará bastante para terminar esta misión.

• Misión C2M5 - Saving Grace

Mantenete a la derecha del punto Alpha. Destruí los primeros dos helicópteros que se te acerquen, esto neutralizará el apoyo aéreo. Luego atacá los grupos acorazados desde atrás, la mayoría de ellos jamás sabrán quien les ha disparado.

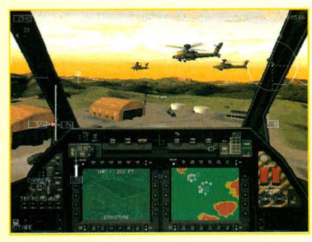


• Misión C2M6 - Nightwing

Usá el modo de objetivo 'Hold', en combinación con Griffon 2-7 para darle batalla a las columnas de acorazados enemigos. Tené cuidado con el segundo grupo de helicópteros Havoc, que estarán esperándote muy cerca del objetivo King.

• Misión C2M7 - Onslaught

Asignale a Griffon 2-7 que ataque a los primeros helicópteros enemigos, mientras tanto aprovechá el terreno para cubrirte y aguardá hasta que éste sea abatido, luego cargá contra los helicópteros que queden. Al final deberás luchar contra dos BRDMs que se aproximan a tu base.



• Misión C2M8 - Checkmate

La guarida del enemigo ha sido encontrada en la isla, escenario de esta misión, usá el mapa para determinar un ataque de artillería y eliminarla.

• Misión C3M1 - Ambush Alley

Esta misión es una verdadera batalla aire-tierra, el objetivo es brindarle apoyo a los tanques de tu bando, abriéndole camino entre el enemigo.

• Misión C3M2 - Stormfront

La misión consiste en interceptar un centro de comunicaciones enemigo. Mantené la altitud baja todo el tiempo, e intentá evitar contacto con los helicópteros de patrullaje. Si has sido descubierto, esforzate en derribarlos en un tiempo menor a quince segundos, de lo contrario avisará por radio, complicándote bastante.

• Misión C3M3 - Icebox

Esta es bastante simple, solamente destruí el puente, para esto mantenete alejado de las defensas terrestre y usá los misiles hellfire para volar la estructura en mil pedazos.

• Mision C3M4 - Ghost Train

La misión consiste en escoltar un tren que transporta provisiones, mantenete lo más cerca posible, y cuando éste entre al túnel, acelerá para encontrarlo del otro lado.

• Misión C3M5 - Scalpel

Los dos objetivos que te han asignado son destruir una base enemiga y una refinería de combustible que allí se encuentra. Ambas instalaciones están protegidas con fuerte armamento tierra-aire, lo más conveniente es atacar con los Hellfires directamente a la refinería, ya que la explosión desatará una reacción en cadena que acabará con toda la base.

• Misión C3M6 - Spetsnaz

Debés destruir la marina enemiga y Nanuchkas. Dispará a los botes manteniendo la distancia, te dará la ventaja de no ser alcanzado, destruí el puerto, el faro y el campamento enemigo. El resto de los edificios son de importancia secundaria, no hace falta derrumbarlos para acabar con la misión.

ESTRATEGICOS

Dungeon Keeper

Hay muchos misterios en Dungeon Keeper, pero pocos tan difíciles de descifrar como el del Templo de los Sacrificios. Las fétidas aguas del templo aceptan cualquier tipo de ofrenda, pero los dioses solo son complacidos por ciertas criaturas (o combinaciones de las mismas). Aquí te mostramos la lista completa de...

Lo que sacrificás	*Lo que recibís a cambio*
3 Arañas	*Retoño demoníaco.*
Mosca + Araña	*Warlock.*
Escarabajo + Araña	*Dama Oscura.*
Dama Oscura + Demonio de Hiel + Trol	*Horned Reaper.*
Mosca x 2	*Finaliza automáticamente un proyecto en librería.*
Escarabajo x 2	*Finaliza automáticamente un proyecto en taller.*
Imp	*$150 menos de cada Imp. subsiguiente que compremos.*
Demonio de Hiel x 2	*Tus criaturas se convierten en gallinas!*
Fantasma	*Se evaporan todas tus gallinas!*
Gallina	*Gallina!!!*
Vampiro	*Tus criaturas se enferman.*

Heroes of Might and Magic 2

Con los siguientes trucos te facilitamos las cosas, en este gran juego de estrategia que tiene la facultad de ser verdaderamente hipnótico, consiguiendo a más de un jugador mantenerlo en trance por varios días.

Durante el juego escribir los siguientes números:

32167
Si no nos encontramos en ningún castillo y disponemos de un casillero libre entre nuestros ejércitos, se nos regalarán cinco poderosos dragones negros.

86775309
Nos sirve para develar el mapa completo, aunque no lo hayamos explorado.

911
Este es para los impacientes, nos permite ganar inmediatamente.

1313
Es lo contrario del anterior, después de escribirlo perdemos. ¿Para qué sirve? Ni idea, lo único que se me ocurre es escribirlo cuando le toca al otro, jugando en multiplayer.

123456789
El más fácil de recordar de todos, nos favorece la suerte en batalla.

ACCION

WarGods

En las opciones del juego encontraremos la sección CHEAT CODE, en la que podemos introducir los siguiente trucos:



Créditos infinitos
Activarlo 2509
Desactivarlo 9052.

Player 1 Invencible
Activarlo 1971
Desactivarlo 1791

Player 2 Invencible
Activarlo 1515
Desactivarlo 5151

Finalizar el juego después de vencer al primer luchador
Activarlo 4774
Desactivarlo 7447

Simplificar las fatalities
(Se ejecutan apretando HP y LK al mismo tiempo)
Activarlo 1037



Carmageddon

Si por alguna razón no te satisface descuartizar a los peatones, o simplemente



para experimentar otro tipo de destrucción masiva podés probar con este truquito. Desde el directorio de DOS de Carmageddon escribí:

data -german

Y desde ahora los humanos serán reemplazados por robots, por último les avisamos que el truco fue probado sólo en la versión americana, así que probablemente no funcione en la versión europea.

Redneck Rampage

Acá te damos algunas ayudas, para por fin poder aplastar a esas repugnantes criaturas alienígenas. Durante el juego



escribí alguna de las siguientes palabras:

rdall = Para conseguir todo (llaves, munición, energía, etc).
rdclip = Permite atravesar paredes.
rdelvis = Invencibilidad (y además muestra un mensaje Elvis está vivo).
rdguns = Todas las armas.
rdinventory = Todo el inventario.
rditems = Todos los objetos.
rdkeys = Todas las llaves.
rdmoonshine = Modo claro de luna.
rdrate = Muestra los cuadros por segundos según nuestro equipo.
rdskill# = Cambia el nivel de dificultad
(# poner un número entre 1 y 4).

Shadow Warrior

Para ingresar los códigos, pulsar la "T" y luego ingresar el deseado seguido de la tecla Enter.



swchan = Modo Dios.
swgimme = Te da todos los objetos.
swgreed = Activa todos los Cheats.
swtrekxx = Para cambiar de nivel desde 01 hasta 25.
swloc = Te muestra los frames por segundo a los que se está moviendo el juego.
swres = Cambia la resolución.
swstart = Recomenzar el nivel.
swghost = Modo Clipping (atravesar paredes).
swmap = Automapa.
quit = Quita el juego.
swtrix = Para disparar conejos en vez de misiles con el lanza cohetes (5).
winpachinko = Te hace ganar automáticamente el juego Pachinko y te deja agarrar el objeto.

ACCION

MDK



Estos códigos pueden ser de utilidad en tu enfrentamiento con Gunter.

Asegurate de que los códigos que utilices sean los adecuados de la versión que estás usando. Por último recuerda que los siguientes trucos sólo funcionan 1 (una) sola vez por nivel.

Códigos para la versión americana sin ningún tipo de upgrade.

Makemefull	Energía
Masterblaster	Poder Gatt
Twistandshout	Remolino
Biggranade	Granada Sniper
486willbeslow	Para poder ejecutarlo en equipos 486

Códigos para cualquier otra versión.

Ineedabiggun	Super Chain Gun
Holokurtisfun	Muñeco distrae enemigos
Nastyshotthanks	Granada Sniper
Tornadoaway	Remolino
486ok	Para poder ejecutarlo en equipos 486.



RPG

Diablo

Te ofrecemos la lista completa de trucos para Diablo, uno de los mejores productos de Blizzard, donde la acción se combina perfectamente con las características de los juegos de Rol.

Esperamos que te sean de gran ayuda para enfrentar al poder del oscuro señor del mal.

- **Abandoned**: Aumenta dos puntos la destreza.
- **Cauldrons**: Realiza un efecto al azar.
- **Creepy**: Aumenta dos puntos la fuerza.
- **Cryptic**: Rellena el marcador de Mana, y activa el hechizo Nova a tu alrededor.
- **Divine**: Obtienes dos pociones de rejuvenecimiento y se llenan los marcadores de Salud y Mana.
- **Eeire**: Aumenta dos puntos la magia, pero reduce uno la fuerza.
- **Eldritch**: Todas las pociones que tengas en el inventario se convertirán en pociones de rejuvenecimiento.
- **Enchanted**: Reduce el nivel de uno de tus hechizos, pero aumenta un nivel todos los demás.
- **Fascinating**: Aumenta dos niveles el hechizo Firebolt, pero reduce un diez por ciento el marcador de Mana.
- **Glimmering**: Identifica todos los objetos desconocidos del inventario, para su inmediato uso.
- **Gloomy**: Todas las armaduras aumentan dos niveles, pero a la vez las armas se reducen uno.
- **Haunted**: Aumenta dos puntos la capacidad máxima de Mana, pero reduce uno la de Salud.
- **Hidden**: Un objeto pierde diez puntos de durabilidad, pero a la vez los ganan el resto de los otros.
- **Holy**: Teletransporta tu personaje a un sitio aleatorio dentro del nivel.
- **Imposing**: Aumenta dos puntos la capacidad máxima de Salud, pero reduce uno la de Mana.
- **Magical**: Invoca el escudo de Mana sobre nuestro personaje.
- **Mysterious**: Aumenta un atributo por cinco, y reduce otro por uno, si nuestro personaje ya alcanzó los niveles más altos, los atributos a reducir serán dos.
- **Mystic**: Aumenta la experiencia.
- **Ornate**: Aumenta dos niveles el hechizo Holy Bolt, pero reduce un diez por ciento el marcador de Mana.
- **Quiet**: Aumenta dos puntos la vitalidad.
- **Religious**: Le da a todas las armas la máxima durabilidad.
- **Sacred**: Aumenta dos niveles el hechizo Charged Bolt, pero reduce un diez por ciento el marcador de Mana.
- **Secluded**: Revela la totalidad del mapa.
- **Spiritual**: Llena todos los espacios vacíos en el inventario con oro.



- **Spooky**: Todos los jugadores recargan al máximo la energía.
- **Stone**: Recarga todos los bastones mágicos que tengas.
- **Tainted**: Todos los jugadores aumentan un punto, tres de sus atributos, pero se reduce un punto los otros restantes.
- **Thaumaturgic**: Cierra y rellena todos los cofres del nivel.
- **Weird**: Todas las armas aumentan un punto la capacidad máxima de ataque.

Los efectos de las diferente fuentes.

- **Fountain of Blood**: Aumenta un punto el marcador de Salud por cada trago.
- **Fountain of Tears**: Aumenta un punto al azar una de las características de nuestro personaje, pero reduce otro.
- **Murky Pool**: Invoca el hechizo Infravision en nuestro personaje, por un breve periodo.
- **Purifying Spring**: Aumenta un punto el marcador de Mana por cada trago.

shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO

internet



Velocidad, la mejor atención y el respaldo de quien desde 1992 te conecta al mundo.

Tarifa plana $40 • Correo Multiusuario $60

Con el abono de $40 tenés incluídos 100K de espacio gratis para poner tu página de web

PROMOCIONES NOVIEMBRE

CONEXION FULL SIN LIMITE CUENTA DE CORREO MULTIUSUARIO 1MB DE ESPACIO PARA WEB	$95
CONEXION FULL SIN LIMITE 1MB DE ESPACIO PARA WEB 2 CUENTAS ADICIONALES DE EMAIL	$65
CONEXION FULL SIN LIMITE 250K DE ESPACIO PARA WEB 1 CUENTA ADICIONAL DE EMAIL	$50
ABONO FULL SIN LIMITE 100K DE ESPACIO PARA WEB	$40

ABONOS HOSTING

HASTA 100K	$15
DE 100k a 250k	$20
DE 250K a 500K	$30
DE 500K a 1MB	$50

sicoar
SISTEMAS COMERCIALES ARGENTINOS

Av. Santa Fé 2450 Local 88 • Teléfono 825-7125 • Tel Fax 825-7410 • Soporte Técnico 825-9889 • Email: info@sicoar.com • http://www.sicoar.com



COMPUTACION



IPI
INTEGRADOR DE PROCESADOR INTEL

- ***HARDWARE***
- ***ACTUALIZACIONES***
- ***INSUMOS***
- ***SERVICIO TECNICO***

- ***Garantía, experiencia y seriedad***
- ***Precios especiales a Escuelas, Gremios y Entidades Públicas***

Tráiganos su presupuesto que nosotros se lo mejoramos

SANTA FE 2540 LOCAL 28 (Esquina Pueyrredón) • TELFAX 825-2463

próximo número

Es común que para la Navidad, las empresas de juegos lancen al mercado sus mejores productos.
Este año no será la excepción, por eso para el próximo mes, el equipo de Xtreme PC no descansa para poder ofrecerte la última información de los juegos más esperados.
En esta página podrás encontrar un anticipo de lo que será un número imperdible, en el que nos esforzaremos aún más para brindarte un servicio cada vez mejor.
Buscalo en tu kiosco a partir de la primera semana de Diciembre.
Hemos llegado al final y nos gustaría agradecerte por haber comprado nuestra revista, esperamos que la hayas disfrutado y que te sea de utilidad a la hora de jugar.

Previews

- Heavy Gear
- Starcraft
- Flight Unlimited II
- Half Life
- Warcraft Adventures
- Test Drive 4
- Wing Commander Prophecy
- Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever

Reviews

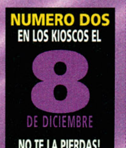
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Lego Island
- Quake 2
- Age of Empires
- NBA Live '98
- Tamagotchi
- Need for Speed II SE
- Lands of Lore II




Oddworld: Abe's Oddysee

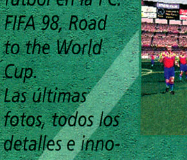
Además...

- Hardware
- News
- Correo de Lectores
- Informes: Windows 98
- Entrevista
- Trucos y soluciones de los últimos juegos





Una cobertura exclusiva sobre uno de los juegos más esperados por todos los fanáticos del fútbol en la PC: FIFA 98, Road to the World Cup.
Las últimas fotos, todos los detalles e innovaciones que hacen a esta edición sin duda la mejor en mucho tiempo.







INFORME ESPECIAL TARJETAS 3D

En nuestro próximo número te presentamos un informe completo sobre las últimas tarjetas aceleradoras de 3D, así podés saber cuál es la que realmente te conviene. Después no digas que no te avisamos...

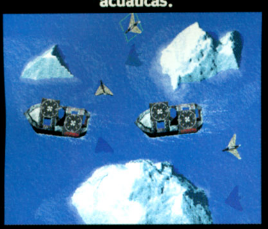
CAVEDOG ENTERTAINMENT & EDUSOFT
PRESENTAN...

TOTAL ANNIHILATION™

El Nuevo campo de Batalla



Un ejército completo: unidades aéreas, terrestres y acuáticas.



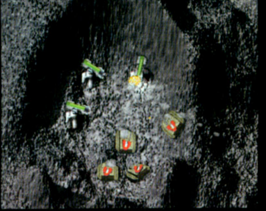
Niveles gigantes en 3d, incluyendo mapas extra-large para usuarios de 32 Mb.



Muchas opciones multi-player, incluyendo el modo 'Watch and Join'.



Más de 150 unidades y 50 explosivas misiones.



Los ejércitos aliados pueden compartir información y recursos.

En un lugar lejano de la Galaxia,
los Core y los Arm continúan peleando una batalla de miles de años, destruyendo todo lo que se ponga en su camino...

TOTAL ANNIHILATION™ es un juego de estrategia en tiempo real, con unidades y terreno en 3 dimensiones reales: los tanques suben y bajan montañas, temblando y sacudíendose con cada escollo en el terreno o impacto de armas enemigas.
Batallas en diversos paisajes, incluyendo: mundos de lava, planetas helados, valles desérticos, tundra alienígena, picos montañosos y archipiélagos rodeados de un vasto océano.
Construye tus defensas en lo alto de las colinas para una mejor vista y una mejor posición de ataque.
Intenso combate aire-a-aire, y tanques anfibios que se sumergen en el agua para ataques sorpresa.
Puedes bajar de internet nuevas misiones, nuevos mapas y hasta refuerzos para tu ejército, para sorprender a tus enemigos con cientos de nuevas unidades en constante evolución.

El revolucionario terreno en 3D de TOTAL ANNIHILATION™ demanda una estrategia más profunda y genera un realismo nunca antes alcanzado. Movilizá tus fuerzas y experimentá el nuevo campo de batalla!

Ganador del premio "GamePen" al mejor juego en E3 (Electronic Entertainment Exposition/Atlanta 97).



Olvídate de "Command & Conquer™" y "Warcraft 2™". Cuando lo pruebes, No podrás volver atrás!



Distribuidor exclusivo en Argentina:





compu compras

compumundo

